MYTHES ET LÉGENDES DE VARHEL

RÉCITS SACRÉS D'UN MONDE OUBLIÉ

TOME 1: ORIGINE DES MONDES

FABYAN CHAUVEAU

MYTHES ET LÉGENDES DE VARHEL

First published by Fabyan Chauveau 2026

Copyright © 2026 by Fabyan Chauveau

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise without written permission from the publisher. It is illegal to copy this book, post it to a website, or distribute it by any other means without permission.

This novel is entirely a work of fiction. The names, characters, and incidents portrayed in it are the work of the author's imagination. Any resemblance to actual persons, living or dead, events, or localities is entirely coincidental.

Fabyan Chauveau asserts the moral right to be identified as the author of this work.

First edition

This book was professionally typeset on Reedsy.
Find out more at reedsy.com

Table des matières

I Part One

PRÉFACE 3
CHAPITRE I : LA NAISSANCE DU VOILE. 5
La naissance du Voile. 6
CHAPITRE II : LA GUERRE DES SOEURS, CRÉATRICES MALGRE ELLES. 8
La guerre des soeurs. 10
CHAPITRE III : LA MÉMOIRE DES PREMIERS, LES AGES NAISSANTS. 13
La mémoire des premiers, les âges naissants. 14
CHAPITRE IV : LES SEPTS ECLATS DU VOILE.Chronique des Mondes... 19
Les sept éclats du Voile. 20
CHAPITRE V : LES FILS ET LES ÉPINES : chroniques du panthéon... 30
Les fils et les épines. 31
CHAPITRE VI : CE QUE LE VENT SAVAIT AVANT LES PEUPLES. 41
Ce que le vent savait avant les peuples. 42
CHAPITRE VII : LES TISSÉS ET LES BRISÉS :Bestiaire mythique de... 65
Les tissés et les brisés. 66

I

Part One

PRÉFACE

Il existe, quelque part entre le rêve et la mémoire, un monde que personne n'a jamais visité, et pourtant, il était là, quelque part en moi, bien avant que je trouve les mots pour le nommer.

Aussi loin que je m'en souvienne, la mythologie m'a toujours fasciné. C'est la mythologie nordique qui m'a saisi en premier ,ses dieux tourmentés, ses géants de glace, son univers suspendu entre la création et l'apocalypse. Odin, Thor, les neuf mondes reliés par Yggdrasil : ces récits m'ont appris que les mythes ne sont pas de simples histoires, mais des façons entières de comprendre le monde.

Mythes et légendes de Varhel n'est pas né d'une érudition savante ni d'un désir de rivaliser avec les grandes traditions mythologiques qui nous ont été léguées par les siècles. Il est né de cette fascination profonde pour ce que les mythes font à l'être humain : ils lui donnent des origines, des héros, des dieux à craindre et à aimer, des récits qui expliquent ce que la raison seule ne peut pas atteindre.

En parcourant les mythologies grecque, nordique, mésopotamienne, africaines et bien d'autres encore, j'ai compris que chaque peuple a toujours inventé ses propres dieux à son image , avec ses peurs, ses espoirs, ses paysages intérieurs. Alors j'ai voulu faire de même. J'ai imaginé Varhel : un monde avec ses

propres cosmogonies, ses créatures, ses dieux en guerre et ses héros imparfaits. Un monde qui n'appartient à aucune culture, mais qui leur doit tout.

Ce livre est une invitation. Non pas à croire, mais à ressentir ce frisson particulier que l'on éprouve face à l'immensité d'un récit plus grand que soi.

Ce premier édit servira à comprendre les origines de Varhel.

Bienvenue à Varhel.

CHAPITRE I : LA NAISSANCE DU VOILE.

La naissance du Voile.

Dans la mythologie de Vahrel, **le tissu des mondes** est une immense toile invisible, appelée **Élarin**, qui tisse et relie tous les plans d'existence, visibles et invisibles. Cette toile est faite de **filaments d'énergie pure**, à la fois matière et magie, qui vibrent au rythme des anciens chants cosmiques.

Élarin est tissée par les **Aëliens**, des entités primordiales à l'apparence lumineuse, qui dansent au rythme des étoiles pour créer la réalité. Chaque monde est un **nœud**sur cette toile, unique, relié aux autres par des **ponts d'énergie** appelés **Sarëth**.

Le mythe raconte que, dans le néant, Élarion tissa un fil d'argent, qui donna naissance à la première lumière. Ce fil devint le cœur d'Élarin, le lien éternel entre tous les mondes. Élarion est la divinité primordiale qui a tissé la toile Élarin à partir du Vide Absolu.On dit qu'il possède un fuseau d'argent magique, avec lequel il tisse et détricote la réalité.Il est à la fois créateur et destructeur, et ses humeurs influencent la stabilité du tissu.

Pour maintenir la toile, les Aëliens dansent au rythme des saisons, harmonisant l'énergie. Quand la danse faiblit, le tissu s'effiloche.

Vahrel, le monde matériel, est un des nœuds les plus puissants d'Élarin, au centre d'un réseau complexe.Autour de Vahrel tournent les sept mondes des rêves, des ombres, et des flammes éternelles.

Lorsque la toile est altérée ou déchirée, des **fissures** nommées **Nhalar** apparaissent, pouvant provoquer des catastrophes ou des ouvertures vers d'autres dimensions.

Les héros et chamans peuvent, par des rituels anciens, voyager le long des **Sarëth** pour dialoguer avec les autres mondes ou chercher la sagesse perdue.

Le tissu des mondes, Élarin, est à la fois la trame matérielle et magique qui relie tous les plans, tissée par le créateur Élarion et maintenue par les Aëliens. La mythologie de Vahrel est un équilibre entre création, voyage spirituel, chaos et harmonie, incarné par des divinités puissantes et des symboles mystérieux.

CHAPITRE II : LA GUERRE DES SOEURS, CRÉATRICES MALGRE ELLES.

« Quand la lumière refusa l'oubli, et que l'ombre refusa le silence, naquit la guerre qui fît le monde. »

— Fragment du Chant d'Elevera

La guerre des soeurs.

Au commencement, il n'y avait que le **Voile** , tissu cosmique conscient, infini et silencieux, tissé par **Elarion**, père créateur, assisté des Aëliens. De ce tissu sans âge émergèrent les deux premières divinités.

De ce Voile naquit d'abord **Väela**, l'Essence de la Lumière, créatrice du souffle, de la pensée et de l'élan, gardienne d'Elevera, royaume céleste. Puis vint sa sœur **Nohr**, impératrice des Ombres et des Profondeurs, reine du chaos et des cauchemars, gardienne de Surh, royaume des ténèbres.

L'univers était un tissu d'énergie pure, équilibré entre clarté et obscurité. Les deux sœurs régnaient en paix, chacune tissant une moitié du réel.

Väela offrait la forme. Nohr lui donnait le silence.

Vint un temps où les âmes commencèrent à choisir, à affirmer leur propre volonté. Cette liberté fit trembler l'équilibre. Väela voulut révéler toute chose. Nohr, elle, refusa que tout soit mis à nu. Lorsque Nohr recouvrit la lumière du monde de son Voile, Väela tenta de le déchirer.

Ainsi naquit la Déchirure du Voile.

Pendant **777 cycles d'Ether,** soit 3 885 années mortelles, les sœurs s'affrontèrent à travers le Néant. Leurs chants devinrent

des armes. Leurs larmes, des galaxies mortes.

« Les cieux tremblaient. Le sol se fracturait en éclats brûlants. À l'horizon, un cri perça l'étoffe du réel : la Déchirure avait commencé. »

"Ouvrons nos portes aux voyageurs, Nohr ! Offrons la lumière aux âmes perdues !" s'écria Väela, sa voix résonnant comme une cloche sacrée.

— Toujours à vouloir tout figer dans ton ordre stérile ! Le chaos est la source de toute vie, ma sœur. C'est par lui que les mondes respirent !

Leurs paroles fissuraient le tissu même du temps.

Väela tendit la main, invoquant le **Solcristal** , lame d'énergie solaire forgée dans le cœur d'une étoile mourante. Nohr répondit par le **Griffe-Voile** , sceptre d'anti-matièrecapable d'éroder toute loi physique.

Leurs armes s'entrechoquèrent, et l'impact engendra une onde si puissante qu'elle effaça un système stellaire tout entier. La Déchirure palpitait comme une blessure vivante, déversant des tempêtes de matière brute et d'énergies primordiales. Les créatures des mondes, attirées par la guerre divine, hurlaient dans le vide, dévorant ce qui existait entre les battements de l'univers.

Väela plongea dans la Déchirure, entourée de séraphins nés de sa lumière ,chaque coup d'aile repoussait le néant, chaque rayon transperçait l'anarchie.

Nohr, elle, devint brume et tonnerre. Chaque rire tordait les lois de la gravité ; chaque geste faisait éclore des abominations changeantes.

Les sœurs s'affrontèrent au-dessus du gouffre, leur magie s'entremêlant entre les spirales destructrices de leurs armées ,

les Lames d'Auralis et les Gueules de Surh.

Dans un ultime échange, les sœurs frappèrent leurs armes l'une contre l'autre. Les deux lames se brisèrent en sept fragments ,créant ainsi les **sept mondes**.

À l'instant où l'univers risquait l'effondrement total, les deux sœurs débutèrent une trêve. Épuisées, Väela et Nohr tombèrent à genoux, l'une face à l'autre. Elles se regardaient pour la première fois depuis l'origine. Elles scellèrent leur guerre par le **Pacte des Sceaux Muets**, interdisant à jamais tout contact direct entre elles.

Väela retourna dans les hauteurs d'Elevera, élevant les guides et les Eveillés. Nohr se replia dans les abîmes de Surh, observant en silence ceux qui fuient leur vérité.

Les larmes et le sang ont coullés pendant des années, et de cette guerre éternelle naquit les êtres de chair. Tous portent en eux un éclat de lumière Väëlienne et une ombre Norhienne.

Certains cherchent à restaurer l'unité perdue, on les nomme les **Harmoniques**. D'autres veulent relancer la guerre, on les appelle les **Fracturés**.

"Lumière et Ombre. Deux éclats d'un même Voile. Une seule et même blessure appelée humanité."

CHAPITRE III : LA MÉMOIRE DES PREMIERS, LES AGES NAISSANTS.

La mémoire des premiers, les âges naissants.

Ce Que le Sang Sait :

Nul ne sut exactement à quel moment ils ouvrirent les yeux pour la première fois.

Ils étaient là, simplement assis dans l'herbe encore chaude des larmes de Väela, ou allongés dans la cendre froide des sanglots de Nohr. Ils ne savaient pas leurs propres noms. Ils ne savaient pas ce qu'était un nom. Ils regardaient le ciel avec des yeux trop grands pour ce qu'ils y voyaient, et ils ressentaient, au creux de la poitrine, quelque chose qu'ils ne pourraient jamais tout à fait nommer : le souvenir d'une guerre à laquelle ils n'avaient pas assisté.

Car chaque mortel naquit avec une mémoire qui n'était pas la sienne.

Un éclat de lumière Väëlienne, nichée derrière le sternum comme une braise qui ne s'éteint pas. Une ombre Norhienne, lovée au fond du ventre comme une eau noire et tranquille. Ces deux fragments ne se parlaient pas. Ils coexistaient, séparés par le même silence que celui qui régnait désormais entre les deux sœurs.

Les premiers mortels apprirent à vivre entre ces deux silences.

Les Sept Terres :

Les sept mondes naquirent des fragments brisés du Solcristal et du Griffe-Voile ,et chacun porta en lui la marque de l'arme dont il était issu. Certains baignaient dans une lumière dorée et constante, où les ombres semblaient fuir les pierres. D'autres s'étiraient sous des cieux perpétuellement voilés, habités par des brumes qui murmuraient aux voyageurs solitaires.

Les mortels ne choisirent pas leurs terres. Ce furent leurs terres qui les choisirent.

Ceux qui s'éveillèrent sur Elevera, l'arche des rêves, développèrent une façon étrange de parler ,toujours à voix basse, comme s'ils craignaient que leurs mots, emportés par les courants, n'atteignent des oreilles divines. Ceux de Surh, le gouffre des rêves perdus, ne rêvaient jamais. Ils disaient que le sol se souvenait à leur place.

Chaque monde portait son propre fragment du Voile originel et chaque fragment pulsait, certaines nuits, d'une lumière que personne n'osait regarder trop longtemps.

Les Bâtisseurs du Silence :

Les premières civilisations ne s'élevèrent pas dans le bruit.

On aurait pu croire que des êtres nouveaux, découvrant le feu, la pierre et la parole, auraient empli le monde de clameurs. Mais les premiers mortels construisirent dans une sorte de recueillement instinctif, comme si quelque chose en eux savait qu'ils vivaient dans les décombres d'une chose sacrée ,et qu'il convenait de faire doucement.

Leurs premières architectures ne furent pas des forteresses ni des palais. Ce furent des lieux d'écoute.

De grandes salles circulaires, ouvertes au ciel, dont les murs étaient percés de fines fissures orientées vers les points car-

dinaux. Quand le vent soufflait, ces fissures produisaient un son, un son que les anciens appelaient le souffle du Voile. Ils s'asseyaient en cercle et ils écoutaient. Certains pleuraient sans savoir pourquoi. D'autres souriaient avec une tristesse douce, comme on sourit à quelqu'un que l'on reconnaît sans jamais l'avoir rencontré.

Ils ne priaient pas encore. Ils écoutaient, simplement. Il y avait là une sagesse que les âges suivants perdraient.

L'Écriture des Blessures :

La première langue mortelle ne fut pas parlée. Elle fut tracée.

On la retrouva gravée sur les roches lisses au bord des rivières, des signes fins, presque hésitants, qui ressemblaient moins à des lettres qu'à des cicatrices. Les érudits des âges futurs se disputeraient longtemps pour savoir s'il s'agissait d'une écriture ou d'une prière. La réponse, peut-être, était que les premiers mortels ne faisaient pas la différence.

Chaque signe correspondait à une sensation, non à un mot. Il y avait le signe de la lumière qu'on sent les yeux fermés. Celui de l'endroit exact où finit le courage. Celui, plus rare, de ce que l'on comprend trop tard.

Cette langue ne pouvait pas mentir. Elle ne possédait pas les mots pour le faire.

Elle disparut en même temps que les Bâtisseurs du Silence ,engloutie sous les sédiments des siècles, oubliée avec la douceur particulière des choses qui n'avaient jamais voulu être retenues.

Les Deux Courants :

Dès les premiers âges, sans que personne ne les y eût invités, les mortels commencèrent à se diviser.

Non par haine, pas encore. Par inclinaison ,la façon dont une

rivière se sépare naturellement autour d'un rocher, sans colère, sans intention, simplement parce que la pierre est là.

Certains se levaient avant l'aube et regardaient le ciel pâlir avec quelque chose qui ressemblait à de la reconnaissance. Ils tendaient les mains vers la lumière montante comme s'ils cherchaient à renouer un fil rompu. On les appelait, dans les premiers dialectes, ceux qui se souviennent de la clarté , et le temps ferait d'eux les **Harmoniques**.

D'autres préféraient la lisière ,l'heure entre chien et loup, le bord des forêts, les zones où la lumière capitule. Ils ne fuyaient pas la lumière ; ils étaient simplement plus à l'aise dans ce qui n'était pas encore défini. On les appelait ceux qui habitent le seuil ,et le temps ferait d'eux les **Fracturés**.

Longtemps, ces deux courants coexistèrent sans se nommer, sans se désigner comme opposés. Ils s'observaient avec la curiosité tranquille de gens qui savent partager un même paysage.

Ce ne serait pas toujours ainsi.

Ce Que Nohr Observait :

Dans les abîmes de Surh, Nohr regardait.

Elle n'intervenait pas, le Pacte des Sceaux Muets l'en empêchait, mais elle observait avec une attention que l'on aurait pu, à tort, confondre avec de l'indifférence. En vérité, elle étudiait. Elle apprenait. Ces êtres de chair et d'ombre l'intriguaient d'une façon qu'elle n'avait pas anticipée : ils souffraient, et malgré cela, ils persistaient. Ils perdaient, et malgré cela, ils bâtissaient.

Il y avait là quelque chose de profondément norhien , cette façon de continuer dans l'obscurité sans garantie d'une aube.

Parfois, une ombre plus dense que les autres glissait sur les terres des mortels ,un froid soudain au milieu de l'été, une intuition inexplicable qui détournait un voyageur d'un chemin

dangereux. Nohr n'aurait jamais reconnu que c'était elle. Elle aurait dit que le chaos prend parfois des formes inattendues.

Peut-être. Peut-être pas.

Ce Que Väela Espérait :

Dans les hauteurs d'Elevera, Väela ne regardait pas.

Elle ressentait.

Chaque éclat de lumière qu'elle avait semé dans la chair des mortels lui renvoyait un écho faible, lointain, comme une chanson entendue depuis une autre pièce. Elle percevait leurs joies avec une précision qui lui faisait mal : elles étaient si brèves, si vulnérables. Elle percevait leurs deuils aussi, et ceux-là restaient en elle longtemps, pareils à des notes qui ne trouvent pas leur résolution.

Elle avait voulu leur offrir la lumière. Elle n'avait pas tout à fait compris qu'en leur donnant la capacité de voir, elle leur donnait aussi celle de constater ce qui manque.

C'est le prix de la clarté, lui aurait dit Nohr, autrefois.

Väela y pensait souvent, dans le silence d'Elevera.

Elle n'aurait jamais admis que sa sœur avait peut-être raison.

Les premiers mortels vécut et moururent sans savoir qu'ils étaient regardés. Ils construisirent des temples pour des dieux qui n'avaient pas demandé à être adorés. Ils inventèrent des prières pour remplir le silence que deux sœurs avaient laissé entre elles.

Et dans ce silence vaste, ancien, habité ,quelque chose, lentement, commençait à se souvenir.

CHAPITRE IV : LES SEPTS ECLATS DU VOILE.Chronique des Mondes Nés de la Brisure.

Les sept éclats du Voile.

Ce Que Devint la Brisure :

On dit que lorsque le Solcristal et le Griffe-Voile se fracassèrent l'un contre l'autre, le son de leur impact ne disparut jamais vraiment.

Il se répandit, lent et irréversible, à travers le Néant, une vibration si profonde qu'elle n'était pas un bruit mais une transformation. Les sept fragments qui jaillirent de cette collision ne tombèrent pas. Ils s'étendirent. Ils s'élargirent. Ils devinrent.

Chaque éclat portait en lui une empreinte : mi-lumière Väëlienne, mi-ombre Norhienne, mais dans des proportions que personne n'avait choisies. Comme des enfants nés d'une dispute, les sept mondes héritèrent de leurs parents sans avoir eu leur mot à dire.

Ils n'étaient pas parfaits. Ils n'étaient pas censés l'être.

Ils étaient réels.

Elevera, fragment de lumière pure, est le premier éclat issu de la Brisure.C'est la résidence de Väela.

Il ne tomba pas comme les autres, il s'éleva, aspiré par quelque chose au-dessus du Néant, comme si la lumière refusait de descendre. Il devint **Elevera**, royaume céleste suspendu dans les vents du Voile, là où la lumière n'est pas une simple illumination mais une conscience vivante.

Elevera n'est pas un monde que l'on voit. C'est un monde que l'on entend.

Ses îles, les **Arches Célestes,** flottent dans un océan d'Ether, chacune portant une fonction cosmique précise : souvenir, création, guérison, équilibre. Elles ne se touchent jamais, mais elles se répondent, reliées par des harmoniques invisibles que seuls les Elvaëns ,êtres ailés faits de lumière et de musique, savent déchiffrer. Ils ne parlent pas avec des mots. Ils résonnent. Quand l'un d'eux porte un deuil, les autres le sentent comme une altération dans l'air, un accord légèrement faux dans la symphonie permanente du ciel.

Au centre de tout cela brûle le **Cœur de Soléan,** un soleil vivant qui nourrit les consciences plutôt que les corps. Sous sa lumière, rien ne vieillit. Les souvenirs deviennent des objets que l'on peut tenir dans ses mains. Les rêves prennent la consistance de la pierre.

La **Spire de Velora** s'élève depuis la plus haute des Arches, tour infinie où les Conseillers Stellaires gardent les lois d'harmonie comme d'autres gardent des flammes ,avec la certitude tranquille que si elles s'éteignent, quelque chose d'essentiel disparaît avec elles.

Et dans un recoin silencieux du royaume, suspendu entre deux Arches que peu osent approcher, dort le **Miroir d'On'Taë,** lac liquide reflétant les mondes inférieurs. Ceux qui s'y penchent pour observer voient toujours plus qu'ils ne souhaitaient. On dit que certains guides célestes ont passé des siècles entiers à regarder dedans, et qu'ils en sont ressortis incapables de parler, non par douleur, mais parce que ce qu'ils avaient vu dépassait ce que les mots pouvaient contenir.

On accède à Elevera par l'**Harmonisation,** une ascension mystique que peu de mortels atteignent, et uniquement dans cer-

tains rêves lucides d'une clarté particulière. Ceux qui reviennent ne décrivent pas ce qu'ils ont vu. Ils sourient seulement, d'un sourire qui n'appartient plus tout à fait à ce monde. Mais toute lumière suppose une ombre. Et là où Elevera s'élève, quelque chose d'autre, par nécessité cosmique, devait descendre, comme le monde de Surh.

C'est le second fragment de la Brisure. Norh en est la gardienne.Cet éclat descendit si bas qu'il traversa le plancher du réel.

Il devint **Surh,** non pas un enfer au sens où les mortels l'imaginent, mais quelque chose de plus troublant encore : un lieu de confrontation. Ici, les flammes de **Nérvak**ne brûlent pas le corps. Elles brûlent les illusions. Les âmes qui errent dans ses **Strates de Souffrance** ne sont pas punies arbitrairement, elles sont placées face à ce qu'elles ont fui, ce qu'elles ont trahi, ce qu'elles ont refusé de regarder en face.

Surh est le monde le plus honnête qui soit. C'est pourquoi peu de vivants souhaitent s'y rendre.

Ses habitants sont à son image, étranges, nécessaires, et profondément mélancoliques.

Les **Noctisants** errent dans ses couloirs de brume comme des gardiens sans sommeil, faits d'ombre et de fragments de mémoire. Ils n'ont pas de voix, mais quand un rêveur s'égare accidentellement dans Surh, l'un d'eux apparaît toujours à ses côtés, guide silencieux dont la présence est à la fois une protection et un avertissement.

Les **Révorhs** sont plus déconcertants encore : à l'apparence enfantine, mais avec des yeux qui portent l'âge de mille regrets. Ils se nourrissent de fragments de rêves oubliés, et si un rêve est trop chargé, trop douloureux ou trop lumineux, ils se cristallisent et tombent dans un sommeil dont personne ne connaît la

durée.

Dans les profondeurs de la **Bibliothèque de Brume**, les **Oubliels,** êtres difformes faits de pages arrachées et de murmures. Ils classent et archivent ce que les vivants ont laissé tomber. Chacun d'eux détient un secret oublié par un être humain. Ils l'échangent volontiers. En échange d'un souvenir neuf.

Et puis il y a les **Faillesonnes,** êtres féminins aux corps de lumière fissurée, dont les chants apaisent les rêves trop violents avant qu'ils ne se propagent. Chacune porte en elle une légende oubliée. Elles parcourent les confins du gouffre comme des veilleurs, et quand elles chantent, même Surh retient son souffle.

Nohr observe tout cela depuis ses abîmes avec quelque chose qui pourrait ressembler à de la satisfaction, ou à de la compassion ,la différence, dans l'ombre, est difficile à établir.

Entre le ciel qui chante et le gouffre qui confronte, il fallait un monde qui respire. Un monde ni trop haut ni trop bas,n un monde à hauteur d'âme, taillé pour ceux qui n'avaient pas encore choisi ce qu'ils voulaient être, **Ereven, Le Monde des Souffles.**

C'est un fragment de chair , tombé des cicatrices de Väëla. Cest la résidence de Sel'Vena.

Le troisième éclat ne monta pas, ne descendit pas. Il resta, simplement suspendu au milieu de tout, ni ciel ni abîme, ni lumière ni ombre. Et de ce juste milieu précaire naquit **Ereven**.

C'est un monde de contrastes vivants : vastes royaumes civilisés et cités-états en ruines, forêts animées par des esprits anciens et déserts hantés par les mémoires des peuples disparus. Les humains qui l'habitent sont réputés pour leur souplesse d'âme, cette capacité étrange à emprunter la forge, la magie ou la foi selon l'heure et le besoin, sans jamais être entièrement l'un ou l'autre.

On dit qu'ils sont nés des larmes de **Sel'Vena**, tombées sur la

terre lorsque les dieux tissèrent la Trame du Monde. Chaque humain porterait donc une parcelle de mémoire divine et une part équivalente d'oubli. C'est cet oubli, certains sages l'affirment, qui les rend si dangereux. Et si précieux.

Trois royaumes dominent **Ereven** :

Avarion, la cité du savoir aux tours blanches, où les bibliothèques s'enfoncent plus profondément dans la terre que les tours ne s'élèvent dans le ciel, comme si la connaissance cherchait à s'enraciner plutôt qu'à s'envoler.

Thamros, le royaume martial, berceau des Paladins, où les enfants apprennent à nommer leurs peurs avant d'apprendre à les combattre. Où la discipline n'est pas une contrainte mais une forme de prière.

Velmira, nation libre des marchands, navigateurs et érudits, qui n'a pas de frontières fixes et refuse d'en avoir. Un peuple qui croit que la vérité se trouve au bout des routes que l'on n'a pas encore prises.

Ereven est peut-être le monde le plus fragile des sept. Et le plus vivant.

Mais toute vie a besoin de fondations. Et sous Ereven, sous ses royaumes de pierres et de foi, quelque chose brûle depuis l'origine, silencieux, patient, indispensable. Un monde que les humains n'ont jamais vu, mais dont ils portent chaque jour les œuvres entre leurs mains, ses oeuvres sont celles de **Kharnvul, La Forge du Dessous :**

Fragment de minerais et de feu rovenant des étincelles du choc entre **Solcristal et le Griffe-toile. Il y réside le Forgeron, du nom de** Molgrin.

Le quatrième éclat plongea dans la terre et ne remonta pas.

Il devint **Kharnvul,**monde souterrain labyrinthique, bâti dans les entrailles de montagnes cyclopéennes où les Draals, peuple

forgeron aux mains de pierre et au regard de braise, façonnent depuis des âges ce que les autres mondes utilisent sans comprendre d'où cela vient.

Kharnvul n'a pas de ciel. Il a un plafond de roche vivante, veiné de **Forgefibres** , des filaments de métal liquide et conscient que les Draals apprennent à lire avant d'apprendre à marcher. Ces veines pulsent. Elles respirent. Elles se souviennent.

Au cœur du monde brûle la **Forge-Étoile,** une cheminée magmatique si ancienne que les Draals les plus vieux ne connaissent pas son origine exacte. Ils savent seulement qu'elle existait avant eux. Peut-être avant Kharnvul lui-même. On y forge des armes pensantes, des artefacts chantants, des objets qui portent en eux une intention comme d'autres portent un tranchant.

Molgrin, forgeron cyclopéen que certains textes anciens désignent comme créateur de la Chair de Pierre ,race géante aujourd'hui déchue, règne sur ce monde avec la patience de celui qui sait que tout se refait dans la chaleur, à condition d'attendre assez longtemps.

Kharnvul est un monde intermédiaire, dit-on, ni tout à fait en bas, ni tout à fait en haut. Un lieu de transformation plutôt que de destination. Ce qui entre dans ses forges n'en ressort jamais identique. Et pourtant, toute transformation a son revers. Pour chaque chose reforgée, quelque chose d'autre s'effondre, se consume, disparaît. Il existe un monde fait de ces effondrements-là, un monde qui n'a pas survécu à ce qu'il était, et qui continue d'exister malgré tout, comme une cicatrice que le temps n'a pas su refermer :**Morveth ,La Terre de la Fin.** Fragment de cendre et de silence, il provient des éclats de la forge de Kharnvul. Nghalor s'y installe pour reigner sans fois ni lois.

Ce cinquième éclat arriva brisé.Peut-être avait-il été blessé

dans la collision. Peut-être portait-il déjà en lui quelque chose d'irréparable. Il devint **Morveth,** monde ravagé par une ancienne guerre entre les **Seigneurs de Vent** et les **Semeurs de Cendres**, dont personne ne se souvient exactement comment elle commença, ni si elle est vraiment terminée.

Le ciel y est perpétuellement cendreux. Le sol, craquelé par des fissures sans fond d'où s'échappent des lamentations qui ne ressemblent à aucune langue connue. Des ruines de citadelles flottent parfois dans l'air comme des questions sans réponse, vestiges de magie si ancienne qu'elle n'obéit plus à aucune loi actuelle.

Très peu de vie subsiste dans Morveth. Seulement les **Errants-Voilés,** âmes sans chair, condamnées à marcher jusqu'à la fin des temps dans les cendres de ce qui fut. Ils ne parlent pas aux vivants qui s'égarent là. Ils les regardent passer avec une expression indéchiffrable, quelque part entre la mise en garde et l'envie.

Nghalor, dieu de la transgression et du désordre, veille sur ce monde avec le détachement particulier de celui qui a depuis longtemps cessé de distinguer la destruction de la transformation.

Morveth est le monde que les autres préfèrent oublier. Il continue d'exister, indifférent à cet oubli.

Or le Tissu des Mondes ne peut tolérer longtemps un tel déséquilibre, un ciel trop lumineux ici, un gouffre trop sombre là, une forge qui consume, une terre qui s'effondre. Il lui faut un point fixe. Un souffle régulateur, invisible et nécessaire, que personne ne voit mais que tous, sans le savoir, cherchent à trouver. C'est ce fragment d'équilibre pur, tombé entre tous qui créa Milrae.

Milrae n'est pas un lieu au sens strict du terme, c'est un

plan d'existence suspendu au-dessus des royaumes matériels, invisible aux vivants, mais senti dans chaque acte juste, chaque rêve apaisé, chaque décision prise au bon moment pour des raisons que l'on ne saurait pas tout à fait expliquer. Son nom signifie, dans la langue première : la danse éternelle qui garde le ciel en paix.

Sans Milrae, le Tissu des Mondes s'effondrerait. C'est une certitude que tous les érudits des sept mondes partagent, même ceux qui ne s'accordent sur rien d'autre.

Le royaume se présente comme un archipel de constellations vivantes, îles flottant dans un firmament liquide, reliées par des ponts de lumière et des courants de mémoire. Chaque île est l'écho d'une émotion pure stabilisée : compassion, pardon, justice, sacrifice. Le ciel y alterne sans cesse entre une aube infinie et un crépuscule suspendu, comme si Milrae hésitait éternellement entre deux états, et que cette hésitation elle-même soit sa nature profonde.

Au centre de tout trône l'**Arbre-Vecteur**, aux branches d'argent et aux feuilles chantantes, qui capte les flux cosmiques et les redistribue dans tous les plans existants. C'est lui qui régule les excès des dieux, qui empêche les armées célestes de dominer définitivement, qui maintient les fils du destin suffisamment tendus pour qu'ils guident sans étrangler.

Ses gardiens, les **Orialis**, êtres de lumière équilibrée sans forme stable, et les **Mnéosses**, archivistes mi-esprits mi-vapeurs, ne parlent pas. Ils tissent. Ils inscrivent chaque événement dans la **Brume des Échos** avec la précision tranquille de ceux qui savent que rien n'est perdu, pas même ce qui semble l'être.

Et au cœur de l'Arbre-Vecteur existe un **Miroir noir et vivant** que peu osent approcher. Il montre à quiconque s'y regarde

ce qu'il serait devenu s'il avait choisi l'autre voie. On dit que certaines entités s'y sont vues et ont pleuré. Non de regret. De reconnaissance.

Milrae maintient l'équilibre. Mais l'équilibre seul ne suffit pas,il faut aussi quelqu'un pour se souvenir pourquoi il vaut la peine d'être gardé. Quelqu'un pour veiller sur les fils du destin avec une patience qui dépasse les âges. Le septième monde ne gouverne pas. Il se souvient. Et dans le souvenir, il guide. Ou plutôt, il se cacha. Il se glissa derrière quelque chose que les autres mondes ne savent pas voir, et il devint **Héélean** : monde vivant, respirant, conscient, dont le nom signifie dans la langue elfique ce qui ne peut être vu sans fermer les yeux.

Héélean n'a ni soleil ni lune. Sa lumière provient de l'**Arche-Lueur,** un voile suspendu dans le ciel comme un lac inversé, où dansent des constellations conscientes appelées les **Sylphae d'Ancienne-Mémoire**. Ses forêts n'ont ni début ni fin. Elles changent de forme selon qui les traverse, comme si le monde lui-même cherchait à comprendre ses visiteurs avant de les laisser entrer. La brume bleutée qui les enveloppe en permanence n'est pas un obstacle, c'est un filtre. Seuls les cœurs justes la franchissent sans se perdre.

Au centre de tout pousse **Lirëan**, l'Arbre-Monde, arbre d'argent géant dont les racines plongent jusque dans les songes, et dont les feuilles sont autant de destins à naître. Chaque nuit, il chante. Et son chant modèle les rêves de tous les autres mondes, même si personne, ailleurs, ne sait d'où viennent ces rêves particulièrement clairs.

Les élfes qui habitent Héélean sont anciens d'une façon que les autres peuples ne comprennent pas tout à fait, non pas vieux, mais profonds. Et parmi eux vivent les **Élus-Voilés,** les Væl'linis, qui sont choisis non pas par le sang, mais par le regard de Lirëan

lui-même. Ceux à qui l'Arbre-Monde a offert une vision au-delà du réel : la capacité de voir le fil caché du destin. En échange de leur reflet.

Ils vivent depuis lors masqués ou encapuchonnés. Voir leur visage provoquerait chez un mortel un effondrement de mémoire ou une révélation si brûlante qu'elle en serait insupportable. Ils marchent entre les mondes comme d'autres marchent entre les pièces d'une maison, sans effort apparent, sans jamais sembler arriver ni partir tout à fait.

Lors des grands conflits cosmiques, ils n'interviennent pas directement. Ils murmurent. Ils manipulent des fils imperceptibles. Ils offrent à ceux qui doutent un choix invisible, à l'exacte seconde où ce choix peut encore changer quelque chose.

Une vieille prophétie elfique circule depuis des temps immémoriaux, répétée si souvent qu'on ne sait plus si c'est une prédiction ou une prière :

« Lorsque la Lame Inversée touchera le voile, et que le ciel pleurera en silence, un Élu-Voilé ôtera son masque. Et dans son regard, le monde se refera ou s'effacera. »

Personne ne sait ce que signifie la Lame Inversée. Certains Élus-Voilés, si on leur pose la question, se taisent un long moment. Puis ils changent de sujet.

Ce silence, pour qui sait l'écouter, est peut-être la réponse.

Sept éclats. Sept mondes. Sept façons d'être blessé et de continuer.

Entre eux, des fils que personne ne voit. Des fils que certains, pourtant, apprennent à suivre.

Et quelque part, au croisement de tous ces chemins, quelque chose attend d'être nommé.

CHAPITRE V : LES FILS ET LES ÉPINES : chroniques du panthéon de Varhel.

Les fils et les épines.

Ce Que révèle la Tapisserie.

Il existe une vérité que les mortels d'Ereven apprennent avant même de savoir marcher.

Pas par les livres. Pas par les prêtres. Par les mains. Ces mains qui, dès l'enfance, saisissent un fil, l'étendent entre deux doigts, et comprennent instinctivement que couper ce fil, c'est défaire quelque chose qui ne pourra jamais être exactement refait.

Les dieux de Vahrel ne sont pas des souverains assis sur des trônes de nuages. Ils sont des forces actives, des volontés tissées dans la structure même du monde, aussi présentes dans le bruissement d'une forêt que dans le claquement d'une armure sur un champ de bataille. Les mortels ne les prient pas pour obtenir des faveurs. Ils les prient parce que ne pas les reconnaître serait comme ignorer le souffle dans ses propres poumons.

Chaque dieu est un fil. Ensemble, ils forment la tapisserie.

C'est la première phrase que les Tisseurs Blancs enseignent. C'est la dernière que les Tisseurs Noirs cherchent à brûler.

Avant les dieux, avant les mondes, avant la Déchirure elle-même, il y avait **Élarion**.

Non pas comme une présence, comme un geste. Le geste d'une main qui tend un fil dans le vide et décide que ce fil tiendra. Que ce fil sera. Que l'espace entre ses deux extrémités deviendra

quelque chose plutôt que rien.

On l'appelle le Tisseur du Commencement, le Premier Nœud, Celui-qui-tisse-sans-fin. Ses fidèles, les **Tisseurs Blancs,** portent à la ceinture un fuseau d'argent entouré de trois étoiles, symbole de l'acte originel de création. Ils ne prient pas comme les autres mortels prient. Ils tissent. Des heures entières, en silence, les doigts courant sur des métiers à tisser dont les motifs reproduisent la structure du Voile cosmique. Ils croient que chaque fil correctement posé est une prière. Que chaque nœud solide est un acte de foi.

Élarion ne répond pas aux prières ordinaires. On ne l'invoque pas pour guérir une fièvre ou faire pleuvoir sur des récoltes assoiffées. On l'invoque lors des rituels majeurs, aux grandes fondations, aux alliances entre peuples, aux moments où une chose nouvelle doit être inscrite dans la réalité pour ne plus jamais en être effacée. Sa présence n'est pas ressentie comme une chaleur ou une lumière. Elle est ressentie comme une certitude soudaine que ce que l'on fait a du sens, que le fil que l'on tient compte dans une tapisserie plus grande que soi.

Son animal sacré, le **Mothrul,** papillon des brumes aux ailes translucides, passe entre les mondes en déposant des fils invisibles que seuls les plus éveillés peuvent sentir effleurer leur peau. On dit que croiser un Mothrul au moment d'une décision importante signifie qu'Élarion a déjà tissé l'issue. Ce que le mortel choisit ne fait que choisir le chemin, non la destination.

Les Tisseurs Noirs haïssent cette idée par-dessus tout.

Si Élarion tisse la Trame, **Saranya** en garde les passages.

Elle est la déesse des ponts, des seuils, des lieux où une chose finit et où une autre commence,la mort, le rêve, le silence

entre deux battements du cœur. On la représente toujours en mouvement, jamais assise, jamais immobile : une silhouette de femme à la lisière de deux espaces, un pied dans la lumière, un autre dans l'ombre, et le visage tourné vers celui qui hésite à franchir.

Ses fidèles, les **Passeurs,** sont les guides des mourants, les accompagnateurs des voyageurs spirituels, les gardiens des **Sarëth**, ces ponts invisibles qui relient les plans d'existence les uns aux autres. On les reconnaît à leur symbole : un pont courbé entre deux lunes, tracé à l'encre bleutée sur la paume gauche. Ils ne portent pas d'armes. Ils n'en ont pas besoin. Là où Saranya marche, les combats s'arrêtent : non par peur, mais parce que quelque chose dans sa présence rappelle aux vivants que le temps de toute chose est compté, et que la violence en est un bien piètre usage.

Sa louve blanche, **Silarra**, court devant les âmes qui quittent le monde des vivants. Ceux qui ont frôlé la mort et en sont revenus décrivent tous la même chose : un instant de silence total, une brume blanche, et dans cette brume, des yeux dorés qui les regardent sans jugement, sans pitié, avec seulement cette curiosité tranquille de ceux qui savent que rien n'est vraiment une fin.

Saranya est proche de **Rhavon**, le dieu sylvestre des lignées. Ensemble, ils veillent à ce que les fils qui se coupent dans la mort ne disparaissent pas entièrement, mais se nouent ailleurs, autrement, en quelque chose que les vivants appellent mémoire et que les dieux appellent continuité.

Elle n'a pas de temple.

Ou plutôt, tous les ciels étoilés sont son temple, et personne ne peut en fermer les portes.

Lûmira, la Porte-Visions, l'Encrée du Ciel, inscrit dans le

Tissu cosmique ce que les mortels oublient et ce que les dieux ne peuvent pas encore voir. Ses rêves sont des prophéties. Ses prophéties sont des rêves. La différence, dit-on dans les cercles des **Veilleurs et Oracles**, n'existe que pour ceux qui n'ont pas encore appris à lire son encre.

Car Lûmira écrit en noir, un noir de ciel nocturne, profond et vivant, parsemé d'éclats lumineux. Chaque étoile visible depuis les sept mondes est une de ses lettres. Chaque constellation, une phrase. Les Veilleurs passent leur vie à les déchiffrer, sachant qu'ils n'en verront jamais la fin, que le texte s'écrit au moment même où on le lit.

Son animal sacré, **Silis,** hibou de nuit aux yeux constellés, dont chaque iris reflète un fragment de ciel différent, apparaît aux carrefours des destins. Le voir trois nuits de suite est un signe que Lûmira a posé son regard sur vous. Ce n'est pas une bénédiction. Ce n'est pas une malédiction. C'est une convocation.

Il y a dans sa sphère une mélancolie particulière, celle de la gardienne de toutes les vérités oubliées, de celle qui sait ce qui aurait pu être et qui inscrit malgré tout ce qui est. On dit qu'elle pleure parfois, et que ses larmes, en tombant dans le Tissu, deviennent des étoiles filantes que les mortels voient traverser le ciel et auxquelles ils font des vœux, sans savoir qu'ils prient alors la tristesse d'une déesse.

Sa chute, car Lûmira connut une chute, celle de sa muse bien-aimée, est l'une des blessures les plus silencieuses du panthéon. Elle continue d'inscrire. Elle continue d'observer. Mais dans ses yeux, ceux qui savent regarder voient quelque chose qui ressemble à une question sans réponse.

Thavën, L'Innommé. Il n'aime pas être nommé.

Non par humilité. Par principe. Chaque fois qu'un nom est prononcé, il devient une chose, une chose avec des bords, des limites, une définition. Et **Thavën**, le Compteur des Fils, le Tisseur Silencieux, refuse d'avoir des bords. Il est l'équilibre entre tout, et l'équilibre n'appartient à aucun camp.

Son symbole, deux fuseaux inversés formant un sablier, est gravé sur les murs des tribunaux, des salles de conseil, des lieux où des décisions doivent être prises sans passion. Non pour invoquer sa faveur, mais pour se rappeler qu'il observe. Qu'il note. Que chaque fil coupé, chaque nœud défait, chaque déséquilibre introduit dans la Trame est enregistré dans ses archives infinies avec la précision froide d'un comptable cosmique.

Il n'intervient jamais. C'est là sa nature et sa puissance. Les dieux qui agissent créent des conséquences. Thavën, lui, contient les conséquences de tous les autres. Il est le poids contre lequel tout se mesure sans jamais vaciller.

Ses fidèles, les **Tisseurs Silencieux,** font vœu de ne pas prendre parti dans les conflits. Ils ne portent pas d'armes offensives. Ils n'élèvent jamais la voix. Et pourtant, dans les guerres les plus sanglantes, on les retrouve toujours quelque part à la lisière des batailles, à genoux dans la cendre, les mains posées sur les cadavres des deux camps avec le même soin égal. Ils ne pleurent pas. Ils comptent.

Sa tortue spectrale, **Nivarn**, est parfois aperçue dans les bibliothèques les plus anciennes. Une silhouette translucide qui avance entre les rayonnages avec une lenteur absolue, comme si le temps lui-même se pliait autour d'elle par courtoisie. Ceux qui la voient savent qu'un cycle se referme. Que quelque chose, quelque part, arrive à son terme.

Thavën ne parle pas aux mortels. Mais les mortels qui apprennent à écouter le silence entre les choses entendent parfois,

dans ce silence, quelque chose qui ressemble à une réponse.

Et puis il y a celui que les Tisseurs Blancs n'évoquent qu'à voix basse.

Nhalgor, le Briseur du Fil, le Fend-trame, la Voix du Vide, dieu du chaos, de la transgression, de la volonté libre poussée jusqu'à ses ultimes conséquences. Il ne déteste pas la Trame d'Élarion par haine de la beauté. Il la déteste parce qu'il croit, avec une conviction absolue et terrifiante, qu'aucun être ne devrait voir son destin tracé avant lui. Que la liberté véritable commence là où le fil prédestiné se rompt.

Son symbole, un cercle brisé traversé d'un fil noir, est gravé en secret sur les murs des prisons, les seuils des tavernes mal famées, les poignées des armes forgées dans la rébellion. Ses fidèles, les **Tisseurs Noirs**, ne forment pas une église. Ils forment une fracture, une lézarde qui court sous la surface de chaque civilisation, invisible tant qu'elle ne s'ouvre pas.

Il est le frère jumeau de **Kaënor.E**t cette fraternité est peut-être la douleur la plus ancienne du panthéon. Deux forces nées du même souffle, l'une tournée vers la création, l'autre vers la transgression. Kaënor forge. Nhalgor brise. Et pourtant, sans la brisure, rien de nouveau ne peut naître. C'est là la vérité que même les Tisseurs Blancs ne peuvent entièrement réfuter et qu'ils préfèrent taire.

Son animal sacré, le serpent à visages multiples, ne se laisse jamais regarder deux fois de la même façon. Chaque visage sourit différemment. Certains sages affirment que chaque face est celle d'un mortel qui a coupé son propre fil de destin et qui vit, depuis, dans une liberté totale et absolument seul.

Velënir, la muse. Elle fut belle, autrefois.

Velënir, l'Oubliée, Celle-qui-change-de-visage, fut la muse

de Lûmira, son reflet lumineux, la gardienne de l'identité de chaque être inscrit dans le Tissu. Elle veillait à ce que chaque fil garde sa couleur propre, sa texture unique, son impossibilité à être confondu avec un autre.

Puis vint la Nhalar, cette chute intérieure, cette fracture de l'âme que certains textes décrivent comme un miroir qui se brise de l'intérieur. Personne ne sait exactement ce qui la provoqua. Certains disent qu'elle se regarda trop longtemps dans sa propre sphère et ne reconnut plus ce qu'elle voyait. D'autres murmurent que Nhalgor lui murmura quelque chose à l'oreille, une vérité ou un mensonge, la différence entre les deux lui appartenant désormais entièrement.

Ce qui est certain : Velënir ne garde plus les identités. Elle les efface. Elle les remplace. Ses adeptes, souvent affiliés aux **Arakheil** ou aux mages déviants qui opèrent dans les marges des sept mondes, apprennent à manipuler les fils des autres êtres pour les remodeler à leur guise. Ils ne tuent pas leurs victimes. Ils les réécrivent.

Son symbole, le miroir éclaté reflétant un œil, est la chose la plus troublante du panthéon. Non parce qu'il évoque la destruction, mais parce que l'œil qu'il reflète n'est jamais le même selon qui le regarde. Il montre toujours un autre.

Son animal sacré, le chat sans ombre, est la seule créature des sept mondes dont la présence soustrait de la lumière plutôt que d'en recevoir. Là où il passe, les reflets vacillent. Les miroirs se troublent. Et parfois, pendant un instant qui n'aurait pas dû durer aussi longtemps, les gens ne reconnaissent plus leur propre visage.

Lûmira ne parle jamais de Velënir. Mais dans ses yeux, au-delà du deuil ordinaire, il y a quelque chose d'autre — quelque chose qui ressemble à de la culpabilité. Comme si elle croyait qu'elle

aurait pu, à un moment précis et maintenant irrécupérable, tendre la main.

Les Échos, Rhavon, Myrëa, Kaënor.

Sous les grands dieux, dans les plis du Tissu que les puissances primordiales ne descendent pas toujours toucher, vivent les **Échos Inférieurs,** divinités mineures dont la force n'ébranle pas les mondes, mais dont l'absence les ferait saigner en silence.

Rhavon, le Tisseur de Racines, est la mémoire des arbres et des lignées. Il tisse ce que les grandes divinités ignorent, les serments prononcés entre deux individus dans l'obscurité d'une forêt, les liens du sang qui traversent les générations sans jamais être écrits, les promesses faites aux morts que les vivants honorent sans savoir pourquoi. Les druides de Vahrel le vénèrent avec une dévotion tranquille et absolue. Ils plantent. Ils attendent. Ils savent que Rhavon travaille dans des échelles de temps que la patience humaine ne peut qu'effleurer.

Myrëa, Larmes du Fil, est la déesse de la perte belle. Cette douleur particulière qui n'est pas un échec mais un aboutissement. Quand un fil se coupe dans la paix, dans l'acceptation, dans la dignité d'une vie achevée, on dit que Myrëa le lave dans ses eaux avant qu'il rejoigne l'archive de Thavën. Elle est invoquée aux funérailles et aux adieux amoureux, ces deux moments où les humains apprennent, malgré eux, que quelque chose peut être à la fois fini et éternel. Ses prêtresses ne consolent pas. Elles pleurent avec. La différence est immense.

Kaënor, Souffle de Nœud, est le feu qui crée plutôt que celui qui détruit. Frère jumeau de Nhalgor, l'un loyal, l'autre fracturé, tous deux issus du même souffle primordial, il est le patron des artisans, des bardes, des combattants qui savent que la guerre peut être, parfois, un art. On l'invoque avant de forger une lame,

avant de composer un chant, avant de se lancer dans une bataille qui aura besoin d'être racontée pour avoir vraiment existé. Il est jovial là où Nhalgor est sombre, passionné là où Thavën est neutre, brûlant là où Élarion est distant. Dans les panthéons locaux, c'est souvent lui le dieu le plus aimé, non le plus respecté, non le plus craint, mais le plus aimé, ce qui est peut-être la forme de dévotion la plus honnête.

La Guerre Silencieuse :

Le panthéon de Vahrel n'est pas en paix.

Il ne l'a jamais été.Et certains théologiens des Tisseurs Blancs soutiennent qu'il ne devrait pas l'être. Qu'un panthéon en paix soit un panthéon figé, et qu'un panthéon figé est une tapisserie morte.

La fracture court entre deux visions du monde aussi anciennes que la Trame elle-même. D'un côté : Élarion, Saranya, Lûmira, Thavën, ceux qui croient que la structure du Tissu est sacrée, que les fils préexistent aux choix et que la liberté se trouve dans la façon dont on les tisse, non dans leur rupture. De l'autre : Nhalgor, Velënir, et les dieux brisés dont les noms ne sont plus prononcés, ceux qui croient que toute prédestination est une cage, et que la seule dignité possible est de la briser.

Entre les deux, les Échos Rhavon, Myrëa, Kaënor oscillent. Ils ne choisissent pas de camp. Ils servent les mortels, qui eux, inévitablement, choisiront.

Et c'est là que la guerre devient réelle.

Car les dieux ne peuvent pas se combattre directement,le Pacte des Équilibres, tissu d'interdictions aussi vieux qu'Élarion lui-même, l'interdit. Alors ils combattent à travers les mortels. Chaque Harmonique qui tisse dans la lumière est un fil de plus dans la tapisserie d'Élarion. Chaque Fracturé qui rompt son

destin prévu est un fil arraché par Nhalgor. Chaque oracle qui déchiffre une constellation est une encre de Lûmira qui s'étend. Chaque mage déviant qui efface une identité est un reflet brisé de Velënir.

Les mortels croient qu'ils font des choix. Ils ont raison.

Les dieux savent que ces choix sont aussi les leurs. Ils ont raison aussi.

La tapisserie contient les deux vérités sans les résoudre et c'est peut-être pour cela qu'elle tient encore.

Les dieux ne meurent pas. Ils s'effacent, se fissure, se transforment, mais ne meurent pas.

Et dans chaque prière murmuré au seuil de la nuit, dans chaque fil tendu entre deux mains tremblantes, dans chaque nœud serré avec la conviction que cela compte —

ils se souviennent qu'ils existent.

CHAPITRE VI : CE QUE LE VENT SAVAIT AVANT LES PEUPLES.

« Avant que les dieux ne tissent les mondes, avant que les sœurs ne se déchirent le ciel, il y avait un son. Ce son avait un nom. Ce nom était déjà de l'Elenthaé. »

Ce que le vent savait avant les peuples.

L'Elenthaé

Langue du Voile, chronique d'une parole vivante

Origine : La Langue Avant les Langues .

On ne sait pas qui parla l'Elenthaé en premier.

Les érudits d'Avarion affirment qu'elle existait avant les peuples, qu'elle était déjà là, tissée dans la structure du Voile originel, attendant que des êtres dotés de voix la découvrent plutôt que l'inventent. Les Élus-Voilés de Heelean, eux, ne répondent pas à cette question. Ils sourient seulement, d'un sourire qui confirme tout sans rien dire.

Ce que les textes les plus anciens s'accordent à reconnaître est ceci : lorsque Élarion tendit le premier fil du Voile cosmique, ce fil vibra. Et cette vibration, ce son premier, ce souffle initial entre le néant et la forme était de l'Elenthaé.

Elle ne fut donc pas créée. Elle fut entendue.

Les peuples sylvestres de la forêt d'Elen furent les premiers à en saisir les sons avec suffisamment de précision pour les reproduire. Ils construisirent autour de ces sons une grammaire, un alphabet, une mémoire. Mais ils le savaient, et leurs descendants le savent encore : ils ne sont pas les auteurs de l'Elenthaé. Ils en sont les gardiens , comme on est gardien d'une rivière. On peut

en cartographier le lit, en décrire les courants, en boire l'eau. On ne peut pas prétendre l'avoir créée.

C'est pourquoi, dans la tradition sylvestre, apprendre l'Elenthaé ne s'appelle pas étudier. Cela s'appelle se souvenir.

Nature de la Langue : Ce Qui la Rend Vivante

L'Elenthaé n'est pas une langue comme les autres.

Les autres langues des sept mondes, le Kharn rugueux des Draals de Kharnvul, le Morvash guttural des Errants-Voilés, les dialectes marchands de Velmira, sont des outils. Des systèmes construits pour transmettre des informations entre des êtres qui ne partagent pas les mêmes pensées. L'Elenthaé est autre chose.

Elle est résonnante. Chaque mot prononcé avec sincérité dans cette langue produit une légère vibration dans le Tissu cosmique, imperceptible pour la plupart, mais réelle. Les Oralis de Milrae, ces êtres de lumière équilibrée qui tissent les vérités du monde, communiquent exclusivement en Elenthaé. Lûmira inscrit ses prophéties dans cette langue. On dit que l'Arbre-Monde Lirëan, dans les nuits profondes de Heelean, chante en Elenthaé, et que c'est pour cela que les rêves des mortels, dans tous les mondes, contiennent parfois des mots qu'ils n'ont jamais appris mais qu'ils comprennent malgré tout.

Il y a une règle absolue en Elenthaé que tous ses locuteurs connaissent et que nul ne peut contourner : on ne peut pas mentir en Elenthaé. Non par contrainte magique, mais par nature structurelle. La langue ne possède pas les constructions grammaticales nécessaires au mensonge. Elle n'a pas de mode conditionnel du faux, pas de forme verbale pour l'affirmation sans conviction, pas de mot pour prétendre. Ceux qui essaient de mentir en Elenthaé découvrent que leurs mots s'effacent au

moment de les prononcer, comme une flamme qu'on souffle avant qu'elle ait eu le temps de brûler.

C'est pourquoi les traités entre peuples ennemis, quand ils doivent tenir, sont toujours rédigés et prononcés en Elenthaé.

Structure de la Langue :

L'Elenthaé est fluide, chantante, riche en voyelles et en sons doux. Ceux qui l'entendent pour la première fois sans en comprendre le sens la décrivent souvent comme de la musique avec des intentions ou comme le bruit du vent dans une forêt ancienne traduit en syllabes.

Voyelles dominantes : a, e, i, o, u, y, ë, ä, ô **Consonnes fréquentes** : l, r, s, n, m, th, v, h **Ordre des mots** : Verbe – Sujet – Complément (la langue met l'action avant l'être, le mouvement avant la chose) **Pluriel** : suffixe -ilë **Défini** : préfixe el-(indique une chose connue, nommée, présente)

Lexique fondamental :

Elenthaé	Français	Type
livaë	lumière	nom
thelä	forêt	nom
ena	aimer	verbe
sirel	paix	nom
mirion	rêve	nom
yelthar	vent	nom
vanyë	beau / belle	adjectif
nalin	marcher	verbe
hiren	chanter	verbe
êron	eau	nom
silmë	étoile	nom
el-livaë	la lumière	nom défini
ëlenilë	étoiles (pluriel)	nom pluriel
ëanira	amour sacré	nom poétique
thalien	dormir	verbe
noriën	paix intérieure	conceptuel

Phrases exemples

"Ena el-thelä." J'aime la forêt.

"Hiren el-silmë." Chante l'étoile.

"Nalin yelthar." Marche avec le vent.

“Sirel vanyë.” La paix est belle.

“Sëran vëlith el-vaëla.” Je tisse le fil de l’âme.

“Thalien mirion, ôlinar elith.” Dort le rêve, traverse la mémoire.

“Thymir el-ëlenilë.” Le silence habité des étoiles.

L’Alphabet : Les Glyphes du Voile.

L’alphabet de l’Elenthaé n’a pas été inventé. Selon la tradition sylvestre, les premiers gardiens de la langue observèrent pendant des générations les formes que produisait l’eau en mouvement, les branches sous le vent, les racines dans la terre, et reconnurent dans ces formes naturelles les glyphes qu’ils cherchaient. Chaque lettre est une forme que le monde trace lui-même, si on sait regarder.

Lettre	Glyphe	Description	Inspiration
A		Deux arcs entrelacés, triangle ouvert vers le haut	Arbre, feuille
B		Demi-cercle accroché à une verticale	Fleur stylisée
C/K		Crochet ouvert vers la droite	Branche courbe
D		Verticale avec spirale	Tronc noueux
E		Trois barres horizontales sur axe vertical	Feuille nervurée
F		Verticale, barre haute et basse	Brindille double
G		Spirale ascendante	Bourgeon
H		Deux verticales reliées par une vague	Pont entre deux rives
I		Trait vertical simple	Rayon de lumière
L		Verticale puis courbe fluide	Branche courbée
M		Double vague en zigzag	Collines
N		Oblique traversant une verticale	Éclair en forêt
O		Cercle ouvert, petit trait au sommet	Soleil levant
P		Demi-cercle sur verticale	Fleur en bouton
R		Demi-cercle avec crochet	Fruit suspendu
S		Ligne ondulée	Vent sifflant
T		Horizontale au sommet d'une verticale	Croix stylisée
U		U ouvert vers le haut	Coupe, vase
V		Deux lignes en V inversé	Racines visibles
W		Deux V accolés	Double rivière
Y		Verticale bifurquée	Arbre ramifié
Ä/Ë		Deux points sur A stylisé	Gouttes de rosée
TH		Triangle pointé avec transversale	Pointe de flèche

Les glyphes ne s'écrivent jamais à la plume sèche. La tradition sylvestre exige que l'encre soit mélangée à de l'eau de source et à un peu de sève de l'arbre sous lequel on écrit. Un texte en Elenthaé écrit sans ce rituel est considéré comme muet,

visuellement correct, mais dépourvu de la vibration qui lui donne vie.

Transmission : Comment la Langue se Transmet

L'Elenthaé ne s'enseigne pas dans des salles de classe.

Elle se transmet par immersion et par nuit. Les enfants des peuples sylvestres dorment pendant leur première année de vie sous des branches d'arbres dont les feuilles ont été frottées de résine parfumée, pendant que leurs aînés chantent doucement autour d'eux. On croit que les rêves du nourrisson, en Elenthaé, constituent le premier apprentissage, que la langue entre d'abord par les songes avant d'entrer par les oreilles.

À sept ans, l'enfant commence l'Ëlenath : le parcours d'apprentissage formel, qui dure sept années. Chaque année est consacrée à un aspect de la langue :

- **Première année** : les voyelles et les sons du vent : l'écoute
- **Deuxième année** : les noms des choses vivantes : la nomination
- **Troisième année** : les verbes de mouvement : l'action
- **Quatrième année** : les concepts poétiques : la profondeur
- **Cinquième année** : les glyphes et l'écriture : la mémoire
- **Sixième année** : les chants rituels : la résonance
- **Septième année** : le silence : la maîtrise

La septième année est la plus redoutée et la plus respectée. L'apprenti ne parle plus du tout — ni en Elenthaé ni dans aucune autre langue, pendant toute une année lunaire. On dit qu'à la fin de ce silence, ceux qui ont vraiment compris la langue y reviennent avec une voix légèrement différente. Pas dans son timbre. Dans son poids.

Les Chants : Voix du Voile

Les chants en Elenthaé ne sont pas des divertissements. Ce sont des actes.

Chanter en Elenthaé avec sincérité produit une résonance dans le Tissu cosmique, une vibration qui peut apaiser, guérir, rappeler, ou convoquer. Les Faillesonnes de Surh chantent en Elenthaé pour apaiser les rêves trop violents. Les Elvaëns d'Elevera composent leurs luminomélies dans cette langue. Et Lirëan, l'Arbre-Monde, chante chaque nuit une seule phrase en Elenthaé, phrase que nul n'a encore pu traduire entièrement, parce qu'elle change d'un soir à l'autre.

Chant I :Ëanira el-Thelä (L'Amour Sacré de la Forêt)

Chant d'ouverture, chanté au lever du soleil par les gardiens sylvestres

Hiren el-thelä,
hiren el-livaë,
Ena vaëla,
ena el-mirion.
Nalin yelthar,
nalin êron,
Sëran vëlith, sëran ëanira.

Chante la forêt, chante la lumière, Aime l'âme, aime le rêve. Marche avec le vent, marche avec l'eau, Tisse le fil, tisse l'amour sacré.

Ce chant est chanté en cercle, chaque voix entrant une mesure après la précédente, créant un canon vivant où les mots se superposent sans jamais se contredire. On dit que si le chant est parfait, si toutes les voix trouvent leur juste place — les feuilles des arbres environnants se mettent à vibrer légèrement, même par temps calme.

Chant II : Thymir el-Ëlenilë (Le Silence des Étoiles)

Chant du deuil, chanté à la mort d'un gardien de la langue

Thalien el-vaëla,
thalien el-mirion,
Noreth vanyë,
noreth sirel.
Ôlinar elith,
ôlinar el-livaë,
Thymir, thymir el-ëlenilë.

Dort l'âme, dort le rêve, Belle est l'ombre, belle est la paix. Traverse la mémoire, traverse la lumière, Silence,silence des étoiles.

Ce chant ne se chante pas, il se murmure. Et uniquement la nuit, quand au moins trois étoiles sont visibles. La dernière ligne, "Thymir el-ëlenilë", se répète jusqu'à ce que la voix s'éteigne d'elle-même, sans décision consciente de s'arrêter. On dit que c'est l'âme du défunt qui décide du moment où le chant doit cesser.

Chant III :Sëran Vëlith (Je Tisse le Fil)

Chant des artisans et des forgerons, partagé entre Ereven et Kharnvul

Sëran vëlith,
sëran el-halvë,
Hiren elith, hiren aëlion.
Nalin livaë, nalin noreth,
Ena, ena el-sëran.

Je tisse le fil, je tisse la belle blessure, Je chante la mémoire, je chante la source première. Je marche dans la lumière, je marche dans l'ombre douce, J'aime, j'aimele tissage lui-même.

Ce chant est le seul en Elenthaé qui soit chanté dans les forges

de Kharnvul. Les Draals ne parlent pas l'Elenthaé, ils la chantent uniquement, comme si la langue ne pouvait exister pour eux qu'à travers la vibration de la voix plutôt que la précision des mots. Kaënor aurait lui-même enseigné cette version aux premiers forgerons, lors d'une nuit que les chroniques de Kharnvul appellent la "Nuit du Fil de Feu".

Chant IV : Ôlinar Mirëan (Le Gardien des Rêves Traverse)

Chant de Saranya, chanté par les Passeurs lors des rites funèbres

Ôlinar mirëan,
ôlinar el-sirel, Thalien el-halvë,
thalien noriën.
Hiren vaëla, hiren yelthar,
Ëanira, ëanira el-thymir.
Traverse, gardien des rêves,
traverse la paix,
Dort la belle blessure,
dort la paix intérieure.
Chante l'âme, chante le vent,
Amour sacré, amour sacré du silence habité.

Ce chant appartient à Saranya. On dit qu'elle le chante à chaque âme qu'elle guide, à voix si basse que seule l'âme en transit peut l'entendre. Les Passeurs en chantent une version approximative lors des rites, sachant qu'ils n'en saisissent jamais l'intégralité, que la vraie version, celle que Saranya prononce, contient des mots pour lesquels il n'existe pas encore de glyphes.

Textes Sacrés :

Le Fragment de Lirëan

Transcription partielle du chant nocturne de l'Arbre-Monde.

Source : Archives de Heelean, fragment retrouvé dans la sève d'une branche tombée lors de la grande tempête de l'an 3 du Troisième Cycle.

Sëran el-vëlith ëanira,
Hiren el-mirion aëlion,
Ena el-halvë,
ena el-thymir,
Ôlinar, ôlinar el-thelä.
Je tisse le fil de l'amour sacré,
Je chante le rêve de la source première,
J'aime la belle blessure,
j'aime le silence habité,
Je traverse,je traverse la forêt.

Les érudits de Heelean débattent depuis des siècles du sens du dernier vers. Lirëan est la forêt, il ne peut pas "la traverser" puisqu'il en est le centre. Certains pensent que le mot "thelä" désigne ici non pas la forêt physique, mais l'ensemble des mondes vus comme une forêt cosmique. D'autres pensent que Lirëan chante sa propre traversée, sa propre fin éventuelle. Aucune de ces interprétations n'a été confirmée. Aucune n'a été infirmée.

La Prophétie des Sceaux, Version Elenthaé :

Texte retrouvé gravé à l'intérieur d'un des Neuf Voiles de Tëarën. Traduction approximative car certains termes n'ont pas d'équivalent direct.

Nalin el-lame halvëan,
Hiren el-livaë thymir,
Ôlinar mirëan el-vëlith,
Ena, ena el-sëran.
Marche la lame de la belle blessure,

Chante la lumière du silence,
Traverse le gardien des rêves le fil du destin,
Aime, aime le tissage.

Ce texte est considéré comme la version originale de la prophétie elfique connue sous le nom de "Lorsque la Lame Inversée touchera le voile". Les Élus-Voilés affirment que la traduction en langues communes a perdu quelque chose d'essentiel, que le mot "halvëan" ne signifie pas exactement "blessure" mais quelque chose entre blessure, ouverture et porte. Que la Lame Inversée n'est peut-être pas une arme.

Le Serment des Harmoniques :

Prononcé en Elenthaé lors de chaque initiation. Impossible à prononcer sans sincérité, la langue elle-même l'interdit.

Ena el-sirel,
ena el-livaë,
Sëran vëlith ëanira,
Nalin noreth,
nalin yelthar,
Thymir, thymir el-vaëla.

J'aime la paix, j'aime la lumière, Je tisse le fil de l'amour sacré, Je marche dans l'ombre douce, je marche avec le vent, Silence, silence de l'âme.

Ce serment n'est pas un engagement public. Il est murmuré seul, dans l'obscurité, sans témoin. Les Harmoniques croient que la valeur d'un serment se mesure non pas à ceux qui l'entendent, mais à la force avec laquelle il résonne dans le Tissu. Un serment prononcé en Elenthaé dans la solitude absolue est, selon eux, le seul serment qui ne peut jamais être oublié même si celui qui l'a prononcé perd la mémoire, quelque chose en lui continue de le tenir.

La Malédiction de Velënir, Fragment Interdit :

Ce texte est le seul exemple connu d'Elenthaé corrompue. Velënir, lors de sa Nhalar, aurait tenté de mentir dans la langue, et la langue aurait résisté, produisant ce fragment hybride, ni entièrement vrai ni entièrement faux, qui vibre de façon dissonante dans le Tissu. Les Tisseurs Blancs interdisent sa prononciation à voix haute.

Sëran… noreth el-livaë,
Hiren… halvë el-ëanira,
Ena… ena, mirion.
Je tisse… l'ombre de la lumière,
Je chante… la blessure de l'amour sacré,
J'aime… j'aime, le rêve.

Les points de suspension ne sont pas une convention typographique. Ils indiquent des silences forcés, des endroits où la langue a refusé de laisser les mots se former, et où Velënir s'est arrêtée, incapable de continuer dans une direction ou dans l'autre. Certains linguistes de l'Académie d'Avarion pensent que ce fragment est la preuve que la langue est consciente. D'autres pensent que c'est simplement la preuve que Velënir avait encore, à ce moment-là, une partie d'elle-même qui refusait de mentir.

Textes Liturgiques, La Voix des Cultes :

Les textes liturgiques en Elenthaé ne sont pas des prières au sens ordinaire du terme. Ce ne sont pas des demandes adressées à des dieux lointains. Ce sont des actes de mémoire, des façons de rappeler au Tissu ce qu'il est, et à ceux qui chantent ce qu'ils sont.

Thärin Elen'Vaë, Hymne d'Aube :

Chanté par les Tisseurs Blancs à l'aurore, pour maintenir

l'équilibre d'Élarion.

Thärin Elen'Vaë, solien yär'la,
Naël orïn firaël,
nérin Lûë, Élarion weën,
thalan'saï mël, Vaël uthen,sarëth ëlrun.
Lumière du fil, chant des étoiles,
Par toi brûle l'or du monde,
Élarion nous guide,
doux tisseur d'harmonie,
Nous marchons en paix, entre les ponts secrets.

Cet hymne est chanté à l'instant précis où le premier rayon de soleil touche le sol, ni avant, ni après. Les Tisseurs Blancs croient que cette fenêtre de quelques secondes est le moment où le Tissu cosmique est le plus vulnérable et le plus réceptif à la fois : la nuit vient de lâcher prise, le jour n'a pas encore affirmé le sien. C'est dans cet entre-deux que l'Elenthaé résonne le plus profondément.

Sarëth-Linara, Invocation de Traversée :

Récitée avant de franchir un pont entre les mondes, rituel de Saranya.

Sarëth-linara,
noel faën,
Tirën varâ, thalir eär.
Silarra véren, nën vaäl.
Naë, orën fiél uthan.
Pont de lumière, ouvre-toi doucement.
Sur la voie claire, guide mon cœur.
Louve céleste, garde ma mémoire.
Et que je revienne sans perdre mon nom.

La dernière ligne est considérée comme la plus importante,

et la plus difficile à prononcer avec sincérité. "Sans perdre mon nom" implique que celui qui traverse sait qu'il risque de le perdre, et consent malgré tout à partir. Les Passeurs enseignent que c'est cette acceptation lucide du risque qui distingue le voyageur du fuyard. Saranya, dit-on, n'accompagne que les premiers.

Nhalar'Nir, Lamentation d'un Nœud Brisé :

Chant de deuil entonné lorsqu'un être est perdu dans une fissure, une Nhalar.

Nhalar'nir,
silën thor,
Yänor vël, noen étor.
Thëra vahn, shorën dol, Néri thë, eïnor sol.
Fissure froide,
silence immense,
Tu as pris le fil sans forme, Que revienne un jour sa mémoire, Et qu'en lui brûle la lumière du tissage.

Ce chant est le seul en Elenthaé qui ne soit pas chanté pour celui qui reste, mais pour celui qui est parti. Il ne s'adresse pas aux vivants rassemblés, ni aux dieux. Il s'adresse à la fissure elle-même, comme si Nhalar'Nir croyait que même le vide peut entendre, et peut-être, si on lui parle correctement, rendre ce qu'il a pris. Cette croyance n'a jamais été confirmée. Elle n'a jamais été abandonnée non plus.

Objets Sacrés, Ce Que la Langue Habite :

L'Elenthaé ne vit pas seulement dans les voix et les glyphes. Elle habite certains objets, des artefacts façonnés avec une telle précision rituelle qu'ils ont absorbé, au fil des générations, une résonance propre. On dit qu'approcher l'oreille d'un Alëthran

dans le silence d'une nuit claire permet d'entendre, très loin et très bas, quelque chose qui ressemble à une phrase en Elenthaé que personne n'a jamais prononcée.

Nom Elenthaé	Nom commun	Description
Alëthran	Fuseau du Souvenir	Sculpté dans le bois du premier arbre de Vahrel. Contient une mémoire partagée, activé uniquement lors des rites d'ancestralité.
Naëlthar	Larmes de la Trame	Perles translucides formées naturellement dans les plis d'Élarion. Elles s'illuminent en présence de vérité ou de chant sacré.
Sëlmir	Voile de Lûmira	Tissu flottant réagissant aux flux de la trame cosmique. Utilisé par les oracles pour lire le ciel et les rêves.
Thëronal	Masque de Passage	Masque de pierre et d'argent porté par les Passeurs lors des cérémonies de deuil. Cache le visage pour ne pas être suivi par l'âme du défunt.
Yethäl	Gant de Tissage Rituel	Brodé de glyphes, utilisé par les grands prêtres pour manipuler les fils du monde durant les cérémonies de réparation cosmique.
Ëlvaris	Lanterne des Âmes	Sphère cristalline contenant une flamme bleue éternelle. Guide les esprits perdus vers les chemins d'Élarion.
Vaelith	Couronne des Sylves	Cercle vivant composé de racines fines et de feuilles d'argent. Accordée aux gardiens des forêts sacrées.
Noréäl	Cloche du Silence	Cloche sans battant dont le son n'est entendu que par ceux liés à la Trame. Utilisée lors des pactes sacrés.
Thalorën	Livre des Songes	Manuscrit relié en peau lunaire où les rêves prophétiques apparaissent durant la nuit.
Elarthys	Aiguille de la Trame	Fine aiguille forgée dans un métal céleste, servant à réparer les déchirures mineures du tissu des mondes.
Mirathël	Miroir d'Échos	Surface d'argent liquide révélant les souvenirs enfouis et les vérités oubliées.
Sylënor	Flûte des Brumes	Instrument façonné dans un roseau sacré. Son chant apaise les créatures sauvages et calme les tempêtes spirituelles.
Vaelorin	Anneau des Veilleurs	Anneau ancien marqué de glyphes mouvants, porté par les protecteurs des passages entre les mondes.
Ënaelith	Coupe de l'Aube	Coupe cérémonielle remplie d'eau pure et de poussière d'étoiles lors des rituels de renaissance.
Hëlyrion	Chaîne des Mondes	Fine chaîne lumineuse symbolisant l'union des sept mondes à travers Élarion.

Le **Naëlthar** mérite une mention particulière. Ces perles ne sont pas fabriquées, elles se forment. On les trouve dans les endroits où une vérité importante a été prononcée en Elenthaé et où personne n'était présent pour l'entendre. Comme si le Tissu lui-même, privé de témoin, avait condensé la vérité en quelque chose de tangible plutôt que de la laisser se dissoudre. Les collecteurs de Naëlthar passent leur vie à chercher ces lieux

de vérité solitaire, clairières oubliées, bibliothèques effondrées, chambres vides où quelqu'un a murmuré quelque chose d'essentiel avant de mourir seul.

Cérémonies Rituelles, Quand la Langue Agit :

Il existe trois grandes cérémonies en Elenthaé qui ne sont pas des célébrations mais des interventions, des moments où la langue est utilisée non pour exprimer, mais pour modifier l'état du Tissu.

Tiënaël'Vaël, Le Rituel du Nœud :

Célébration annuelle de la jonction des mondes.

Une fois par an, dans chaque village et chaque ordre qui reconnaît l'Elenthaé, les membres se rassemblent en cercle. Chacun confie un souvenir, un seul, choisi avec soin, à un fil de laine tenu entre ses mains. Les fils sont ensuite noués ensemble, créant une trame collective où les mémoires individuelles se touchent sans se mélanger.

Au lever du soleil, le fil est brûlé.

Les échos montent vers le Tissu. Non pas perdus, rendus. La tradition sylvestre enseigne que retenir ses souvenirs trop longtemps alourdit le Tissu, comme un vêtement qui n'est jamais lavé. Tiënaël'Vaël est la lessive cosmique, l'acte de lâcher ce que l'on a porté pour que cela devienne autre chose.

Nhalédras, La Veille des Fissures :

Cérémonie rare, déclenchée lorsqu'un Nhalar apparaît dans le Tissu.

Quand une fissure s'ouvre dans le réel, toutes les querelles s'arrêtent. Tous les cultes, même ennemis, doivent envoyer un

représentant. C'est l'une des rares situations où des Tisseurs Blancs et des Tisseurs Noirs s'assoient côte à côte sans violence, parce que tous savent que si le Nhalar grandit, il n'y aura plus ni camp, ni victoire possible.

Les Tisseurs Silencieux notent ce qui est vu. Une offrande est préparée, non pas de l'or ou du sang, mais quelque chose d'immatériel : un souvenir, un nom, un fragment d'identité consenti. Cette offrande est prononcée en Elenthaé par tous les représentants à l'unisson, et jetée dans la fissure.

Si le rituel réussit, la fissure se referme lentement, comme une blessure qui cicatrise.

Si le rituel échoue, si une seule voix est insincère, si un seul mot est prononcé sans conviction la fissure grandit. Et avale.

Ëlin'Sarën, Le Serment du Sarëth :

Rituel d'initiation des Passeurs.

L'adepte marche seul sur un pont tissé d'étoffe et de lumière, tendu au-dessus d'un vide dont personne ne connaît la profondeur. Il doit réciter Sarëth-Linara,l'invocation de traversée, sans hésiter, sans s'arrêter, sans regarder en bas.

S'il réussit, la trame "l'accepte". Sa mémoire devient en partie accessible à Saranya, non pas effacée, mais partagée. Il n'appartient plus entièrement à lui-même.

S'il échoue, il est oublié. Non pas mort, mais oublié. Son nom disparaît des mémoires de ceux qui l'ont connu, ses traces s'effacent des archives, et lui-même erre, intact mais invisible, dans les couloirs entre les mondes. Les Passeurs appellent cela le sort pire que la mort, non pas parce que c'est plus douloureux, mais parce que c'est plus solitaire.

Formules et Expressions Courantes

"Vaël uthen."
"Marche en paix."
Bénédiction rituelle
"Sharë naël."
"Protège le fil."
Signe de respect à un Tisseur
"Tharanor..."
"Que le fil t'emporte."
Adieu mystique
"Eär Ëlenath."
"Sous les étoiles unies."
Serment sacré, vœu éternel

"Tharanor" mérite qu'on s'y attarde. Dans les langues communes, "que le fil t'emporte" pourrait sonner comme une menace, être emporté par quelque chose est rarement une bonne nouvelle. En Elenthaé, c'est l'inverse. Être emporté par le fil signifie s'inscrire dans le mouvement du Tissu, cesser de résister au courant de son propre destin. C'est le vœu le plus bienveillant qu'on puisse adresser à quelqu'un qui part en voyage, en guerre, ou en deuil.

Le Rituel des Élus-Voilés, Le Voile de l'Oubli :

Il existe dans l'Elenthaé un usage que même les maîtres de la langue abordent avec une précaution particulière, non pas parce qu'il est interdit, mais parce qu'il est définitif.

Devenir un Élu-Voilé n'est pas un choix. C'est un appel venu de Lirëan lui-même, entendu non pas avec les oreilles mais avec la mémoire, une voix sans son ni mot, mais qui brûle ce qu'elle touche. Ceux qui l'entendent ne peuvent y échapper sans perdre l'esprit. Ils ne peuvent l'accepter sans perdre leur nom.

La Préparation, Neuf Cycles Lunaires :

Pendant neuf cycles lunaires inversés, neuf nuits d'aube suspendue, l'aspirant Élu-Voilé traverse trois épreuves silencieuses.

Il jeûne du souvenir : refuse toute conversation liée à son passé, comme si ses années vécues étaient une langue qu'il désapprend mot à mot.

Il marche sans ombre : se déplace uniquement dans la brume ou la nuit, dans les lieux où son reflet ne peut pas le suivre.

Il écoute la feuille qui tombe : chaque nuit, une seule fois, il médite sous une branche de Lirëan et attend qu'une feuille tombe. Cette feuille, dit-on, contient un souvenir du monde qu'il devra abandonner, un souvenir différent chaque nuit, choisi par l'Arbre-Monde avec une précision que nul ne comprend mais que tous respectent.

La Cérémonie, La Traversée du Premier Voile :

La nuit du passage, trois anciens Élus conduisent l'aspirant au sanctuaire de Tël-Ruin, une clairière circulaire entourée de voiles suspendus entre des colonnes de pierre vive. Sous le silence absolu, trois actes sont accomplis.

Le Nom est Délié. Un ancien Élu prononce le véritable nom de l'aspirant, celui que même ses parents avaient oublié, celui que Lirëan a inscrit dans ses feuilles avant sa naissance. Il le grave dans une pierre d'eau. La pierre est placée dans une vasque d'oubli. Le nom est effacé du monde, non pas détruit, mais rangé dans un endroit où plus personne, y compris son porteur, ne peut l'atteindre.

Le Serment Miroir. L'aspirant se regarde dans le Miroir de Lirëan, fait de sève figée. Il y voit deux visions simultanées : ce qu'il aurait été s'il était resté un elfe ordinaire, et ce qu'il deviendra s'il accepte le voile. Les deux visions durent exactement le même temps. Les deux sont également réelles. S'il détourne

les yeux, s'il refuse de regarder l'une ou l'autre jusqu'au bout, le rituel échoue. Il devient un Fracturé : errant sans mémoire ni but, ni tout à fait elfe ni tout à fait Élu.

Le Voile-Lierre est offert. Un ancien place sur ses épaules la cape tissée dans la brume et la sève de Lirëan. À ce moment précis, son visage devient flou pour tous les êtres qui ne partagent pas l'équilibre de Milrae. Il ne parle plus, sauf en murmure sacré, des mots qui n'agissent pas sur l'instant mais influencent le destin de ceux qui les entendent, parfois des années plus tard.

Il n'a plus de nom. Il n'a plus de reflet. Il voit les fils cachés du Tissu.

Il est devenu Celui-qui-n'a-plus-de-visage.

Le Serment Ancien des Élus-Voilés :

Prononcé une seule fois, à voix haute, puis jamais répété, car une fois suffit, et parce que le répéter serait prétendre qu'on en doute.

"Je ne suis plus moi. J'ai vu mon ombre, et je l'ai saluée. J'avance non pour guider, mais pour rappeler. Là où l'équilibre se brise, je ne tranche pas, je murmure. Je suis le fil qu'on oublie, mais qui tient tout."

Théalyss, L'Œil de la Lumière Cachée :

Il existe, dans les mythes les plus anciens d'Elevera, un nom que l'Elenthaé prononce avec une inflexion particulière, une légère montée sur la première syllabe, une retenue sur la dernière, comme si la langue hésitait à finir ce qu'elle a commencé.

Ce nom est **Théalyss**.

Théa, lumière céleste, conscience divine. Lyss, œil, gardienne, éclat secret. Ensemble : l'œil de la lumière cachée. Ou, dans certaines traductions plus libres : la gardienne silencieuse des

cieux.

Dans la mythologie d'Elevera, Théalyss est la lune vivante, née d'un fragment d'une ancienne déesse tombée du firmament lors d'une guerre dont les textes ne disent pas le nom. Elle n'est pas un astre mort. Elle est un astre qui observe. Les mages anciens enseignent que les rêves suffisamment puissants, ceux qui changent une vie, ceux qui contiennent une vérité que l'éveillé n'était pas prêt à entendre, s'envolent jusqu'à Théalyss pendant la nuit, où ils se transforment en étoiles nouvelles.

Certains peuples croient que lorsque Théalyss est voilée, cachée par les nuages ou par l'alignement d'un autre astre, le monde oublie la vérité. Non pas toutes les vérités. Juste la plus importante du moment. Celle que tout le monde était sur le point de comprendre.

En Elenthaé, la phrase pour désigner cette obscurcissement est :

"Thymir el-Théalyss."

Littéralement : le silence habité de Théalyss.

C'est peut-être la phrase la plus dense de toute la langue, elle contient le concept du silence habité (thymir), appliqué à une entité divine (Théalyss) qui est elle-même une gardienne du caché. Un silence dans un silence. Une lumière derrière une lumière éteinte.

Les érudits de Lûmira y voient une connexion directe avec leur déesse, comme si Théalyss et Lûmira étaient deux noms pour la même présence, vue depuis deux angles différents. Les Élus-Voilés, interrogés sur ce point, pratiquent leur silence habituel. Ce qui, dans leur cas, est peut-être la réponse la plus complète possible.

La Question du Silence :

Il existe en Elenthaé un mot qui n'a pas d'équivalent dans aucune autre langue des sept mondes.

Ce mot est **thymir**.

On le traduit habituellement par silence habité, mais cette traduction est une approximation. Thymir désigne précisément l'espace entre deux notes dans un chant, entre deux mots dans une phrase, entre deux respirations dans une conversation, cet espace qui n'est pas vide mais plein de ce qui vient d'être dit et de ce qui va l'être. Un silence qui porte le poids des deux côtés.

Les maîtres de l'Elenthaé disent que la langue entière est construite autour de ce concept. Que les mots ne sont que les bords du thymir, que ce qui compte vraiment, ce qui résonne vraiment dans le Tissu, c'est ce que la langue ne dit pas mais laisse entendre.

C'est pourquoi la septième année de l'Ëlenath est une année de silence. Ce n'est pas une absence de langue. C'est la langue dans sa forme la plus pure.

Hiren el-thelä. Thalien el-mirion. Thymir, thymir el-vaëla.

Chante la forêt. Dort le rêve. Silence, silence de l'âme.

CHAPITRE VII : LES TISSÉS ET LES BRISÉS :Bestiaire mythique de Vahrel, chronique des créatures du Voile.

« Nées du fil, nourries par le rêve, tissées dans la mémoire. »

Les tissés et les brisés.

Avant-Propos, Ce Que le Tissu Engendre :

Les mortels ont longtemps cru que les créatures de Vahrel étaient des accidents.

Des ratés cosmiques, des excès de magie non canalisée, des fragments du Voile qui auraient pris forme par erreur. Les premiers naturalistes d'Avarion les classaient dans leurs encyclopédies sous la rubrique Anomalies de la Trame, comme on rangerait une tache sur un parchemin par ailleurs parfait.

Ils avaient tort.

Ce que le Tissu engendre n'est jamais accidentel. Chaque créature qui émerge de la Trame est une réponse, à un déséquilibre, à une rupture, à un besoin que les dieux n'ont pas su ou pas voulu combler eux-mêmes. Le **Vélothiir** naquit parce que le premier chant des Aëliens exigeait un témoin capable de le comprendre. Les **Nhôvrax** naquirent parce que les fissures du Tissu ne pouvaient pas rester vides. Les **Mirath** existent parce que certains moments refusent d'être oubliés, quand bien même personne ne les revendique.

Étudier ces créatures, c'est lire le Tissu là où il a souffert, là où il a cicatrisé, là où il saigne encore.

Ce bestiaire n'est pas un guide de chasse. C'est une carte des blessures du monde.

Le Vélothiir, Dragon du Tissu :

« Il n'est pas une créature que l'on croise. Il est un signe que quelque chose, quelque part, est sur le point de changer. » — Fragment des Archives de Lûmira, auteur inconnu

Origine :

Au commencement du monde, non pas avant les dieux, mais au même instant qu'eux, dans le même souffle que le premier fil tendu par Élarion, quelque chose d'autre prit forme.

Pas une intention. Pas un dessein. Une réponse.

Le Tissu, en prenant conscience de lui-même, produisit un être capable de le percevoir entièrement, de le voir non pas depuis l'intérieur, comme le font les mortels, ni depuis l'extérieur, comme le font les dieux, mais depuis le fil lui-même. Cet être fut le **Vélothiir**, né du premier chant des Aëliens, tissé dans la vibration originelle de l'Elenthaé avant même que cette langue ait un nom.

Il n'y en a qu'un. Il n'y en a jamais eu qu'un. Et pourtant, certains témoignages de mondes différents et d'époques différentes le décrivent simultanément, comme s'il pouvait être en plusieurs endroits à la fois, ou comme si le temps ne s'appliquait pas à lui de la même façon qu'aux autres.

Apparence :

Long serpent ailé au corps translucide, parcouru de fils lumineux qui vibrent comme les cordes d'une harpe céleste. Quand il se déplace, ces fils produisent un son, pas exactement de la musique, pas exactement du langage, quelque chose entre les deux que ceux qui l'ont entendu décrivent comme la voix du monde en train de se souvenir de lui-même.

Ses ailes sont faites de la même matière que le Voile originel, non pas de chair ni de plume, mais de mémoire condensée, de

lumière qui a décidé de rester.

Pouvoirs :

Le Vélothiir peut réparer la Trame, refermer une fissure, renouer un fil coupé, restaurer un lien entre deux mondes qui s'étaient perdus. Il peut aussi la déchirer, quand la réparation n'est plus possible et que seule une rupture nette peut prévenir une gangrène plus profonde.

Son cri, un son qui n'est pas vraiment un son mais une résonance directe dans l'Elenthaé, peut ouvrir un Sarëth là où il n'y en avait pas, ou refermer un Nhalar que les rituels mortels n'ont pas su guérir.

Il n'agit jamais par caprice. Il agit par nécessité cosmique, et cette distinction est la seule chose qui empêche les mortels de le craindre davantage qu'ils ne le font déjà.

Présages :

Les chamans de tous les peuples des sept mondes s'accordent sur un point : le Vélothiir apparaît dans les rêves avant une grande fracture du monde. Pas pour avertir, il ne prévient pas, il ne sauve pas. Il témoigne. Il regarde ce qui va se passer avec la sérénité de celui qui sait que les fractures font partie du tissage, et que ce qui se brise peut, parfois, être renoué plus solidement qu'avant.

Certains le trouvent cruel. D'autres le trouvent honnête. La différence entre les deux dépend souvent de si l'on a déjà perdu quelque chose que le Tissu a décidé de ne pas réparer.

Culte associé : Tisseurs Blancs, Lûmira.

Les Karethûn, Gardiennes du Fil Perdu :

« Elles gardent ce que Saranya n'a pas pu emporter. Ne leur reprochez pas d'être là, reprochez-vous de leur avoir laissé quelque chose à garder. » — Proverbe des Passeurs

Origine :

Saranya guide les âmes. Mais toutes n'acceptent pas d'être guidées.

Certaines âmes, des tisseuses, des gardiennes, des êtres dont l'existence entière était consacrée à la protection du Tissu, refusèrent au moment du passage. Non par peur. Par devoir. Elles sentirent que quelque chose restait inachevé, que des fragments de Trame oubliée dérivaient sans protecteur dans les espaces entre les mondes, et qu'elles seules pouvaient encore les retrouver.

Saranya les laissa choisir. Elle part toujours, mais elle ne force jamais. Et ces âmes restèrent, ni tout à fait vivantes, ni tout à fait mortes, suspendues dans l'espace entre le passage et le monde, transformées par cette suspension en quelque chose de nouveau.

Elles devinrent les **Karethûn**.

Apparence :

Esprits féminins à la peau d'argent poli, aux yeux entièrement noirs, non pas l'obscurité de Nohr, mais le noir dense de l'encre de Lûmira, comme si leurs yeux contenaient tout ce qu'elles ont vu et refusaient de le laisser partir. Leurs robes sont faites de fils déchirés, des fragments de Trame qu'elles ont récupérés au fil des âges et qu'elles portent sur elles comme une collection, comme une preuve, comme un deuil.

Elles sont silencieuses. Pas muettes, silencieuses par choix, comme si chaque mot prononcé coûtait quelque chose qu'elles ne peuvent pas se permettre de dépenser inutilement.

Comportement :

Elles apparaissent aux voyageurs égarés entre les mondes, ceux qui ont raté un Sarëth, ceux que la mort a manqués, ceux que Nhôvrax a désorientés. Elles ne les attaquent pas. Elles les observent, avec cette attention particulière de celles qui évaluent

si cette présence est une aide ou une menace pour les fils qu'elles gardent.

Si le voyageur est sincère, si son égarement est involontaire, si son âme ne porte pas de corruption, une Karethûn peut lui offrir une vision, une mémoire oubliée, parfois l'accès à un fragment de Trame capable de changer le cours de son destin.

Si le voyageur les offense, s'il cherche à voler ce qu'elles gardent, s'il traite les fils perdus comme une ressource plutôt qu'un héritage, elles effacent. Un souvenir cher, précis, irremplaçable. Pas n'importe lequel. Le plus important. Celui dont l'absence laisse un vide que la personne ne comprend pas tout de suite, mais qui finit par définir tout le reste.

Culte associé : Saranya (en secret).

Les Nhôvrax, Enfants des Fissures :

« Un Nhôvrax nouveau-né est pathétique. Un Nhôvrax ancien est une catastrophe. Entre les deux, il y a le temps qu'on a mis à ne pas s'en occuper. » — Manuel de la Nhalédras, Tisseurs Silencieux

Origine :

Quand un Nhalar s'ouvre, quand le Tissu se fissure et que le vide commence à entrer, quelque chose entre parfois avant qu'on ait pu refermer la brèche. Pas exactement une créature. Pas exactement une énergie. Une possibilité.

Dans le vide d'un Nhalar, toutes les formes sont également valables et également absentes. Quand cette possibilité entre en contact avec la Trame, avec les mémoires, les peurs, les désirs qui flottent dans les fils environnants, elle prend forme. Une forme empruntée, instable, mais réelle.

C'est un **Nhôvrax**.

Apparence :

Informe à la naissance, une masse de brume qui pulse légèrement, comme quelque chose qui respire sans savoir encore ce que respirer signifie. Puis il croise un être vivant, et il lit. Peurs, regrets, désirs, honte, espoir, il les absorbe comme de l'encre dans du papier, et se remodèle selon ce qu'il trouve.

Un Nhôvrax qui a passé du temps près d'un humain torturé de culpabilité ressemblera à quelqu'un que cet humain a blessé. Un Nhôvrax qui a côtoyé un guerrier hanté ressemblera à un ennemi mort depuis longtemps. Il ne choisit pas ce qu'il devient. Il devient ce qu'il trouve.

Danger :

Jeune, un Nhôvrax est surtout perturbant, un miroir déformant que les mortels peuvent fuir s'ils reconnaissent ce qu'ils voient. Mais il se nourrit de mémoire. Il absorbe les souvenirs de ceux qu'il croise pour grandir, pour se préciser, pour devenir plus réel.

Un Nhôvrax ancien, un être qui a absorbé des décennies ou des siècles de mémoires, devient un **Nœud Noir** : un parasite du Tissu capable de corrompre les fils environnants, de déformer les destinées de ceux qui vivent à proximité, d'étendre la logique de la fissure dont il est né à tout ce qu'il touche.

Les Nœuds Noirs ne peuvent pas être tués par des armes ordinaires. On peut les dissoudre, en leur retirant les mémoires qui les constituent, en les affrontant avec une vérité si nette qu'elle détruit l'illusion qui les maintient en forme. Mais cela demande quelqu'un capable de regarder ce que le Nhôvrax lui montre, l'image de sa peur, son regret, son désir le plus honteux, et de ne pas détourner les yeux.

Peu de gens en sont capables.

Culte associé : Nhalgor.

L'Aälinor, La Bête aux Mille Chants :

« Elle ne parle pas. Elle chante. Et dans son chant, des mondes naissent. Espérons que le nôtre ne soit pas dans sa prochaine exhalation. » — Chroniques d'un Éclaireur d'Aube, auteur refusant d'être nommé

Origine :

Il existe des endroits dans le Tissu où plusieurs mondes se croisent, non pas par les Sarëth, qui sont des passages construits, mais par accident géographique cosmique, là où les fils de plusieurs réalités se touchent naturellement. Ces points de croisement sont rares, instables, et d'une fertilité extraordinaire.

L'**Aälinor** est née de l'un d'eux, d'un nœud sacré si ancien qu'aucun des dieux actuels n'était présent à sa formation. Elle est, en un sens, plus vieille que le panthéon de Vahrel, ou du moins, plus vieille que sa forme actuelle.

Elle existait avant qu'on sache ce qu'elle était. Elle existera probablement après qu'on ait oublié ce que cela signifie.

Apparence :

Créature ondoyante dont le corps change de dimension selon l'angle depuis lequel on la regarde, tantôt aussi petite qu'un oiseau, tantôt assez grande pour que son ombre couvre une ville entière. Couverte de plumes dorées qui captent la lumière et la redistribuent légèrement décalée, comme si la lumière elle-même prenait le temps de réfléchir avant de rebondir.

Elle n'a pas de bouche. Elle n'en a pas besoin, le chant émerge d'elle directement, de l'ensemble de son corps, de chaque plume et de chaque contour, comme si elle était moins une créature qui chante qu'une chanson qui a décidé d'avoir une forme.

Pouvoirs :

Son chant crée des visions prophétiques, non pas des prophéties au sens de Lûmira, linéaires et inscrites dans le Tissu, mais des possibilités : des aperçus de ce qui pourrait exister si certains fils étaient tirés dans certaines directions. Ces visions ne sont pas toujours bienveillantes. Elles ne sont pas toujours vraies. Mais elles sont toujours possibles, et c'est parfois plus dangereux que la vérité.

Dans ses chants les plus puissants, ceux que seuls les **Éclaireurs d'Aube** peuvent interpréter, l'Aälinor peut chanter un monde dans l'existence, ou l'effacer. Non pas détruire, précisément. Plutôt : désaccorder. Rendre un monde si dissonant par rapport au reste du Tissu qu'il finit par se défaire de lui-même, comme une note fausse qui fait trembler le verre jusqu'à ce qu'il se brise.

Elle ne le fait pas souvent. Personne ne sait pourquoi elle choisit les moments où elle le fait.

Culte associé : Lûmira.

Les Arakheil, Tisseurs Obscurs :

« Ils ne sont pas le mal. Ils sont ce que le dévouement devient quand on lui retire l'âme. » — Méditation interdite, Académie d'Avarion

Origine :

Il y eut, aux premiers âges, des tisseurs d'une dévotion absolue. Des êtres qui avaient consacré leur existence entière à la protection du Tissu, qui avaient prononcé des vœux si profonds qu'ils s'étaient inscrits directement dans leur chair, dans leur mémoire, dans leur destin.

Puis ils les rompirent.

Pas par faiblesse. Certains par désespoir. D'autres par convic-

tion, persuadés que leurs vœux les empêchaient de faire le bien qu'ils pensaient nécessaire. D'autres encore par corruption lente, si graduelle qu'ils ne s'en rendirent compte que trop tard.

Quand un vœu aussi profond se brise, il ne disparaît pas. Il se retourne. La dévotion reste, mais vidée de sa direction, une force sans but, une technique sans éthique, un savoir sans sagesse. Ce qui reste est un **Arakheil**.

Apparence :

Humanoïdes aux membres démesurés, trop longs, trop fins, articulés à des endroits légèrement incorrects. Leurs mains ont la forme de crochets à filer, capables de saisir directement les fils d'un être vivant et de les manipuler. Leur peau est couverte de glyphes en Elenthaé, mais des glyphes mouvants, qui changent constamment, comme si la langue elle-même refusait de tenir en place sur eux, comme si les mots que leur corps essayait d'écrire n'avaient pas de sens stable.

Certains pensent que ces glyphes sont les restes de leurs vœux brisés, qui continuent de se réécrire indéfiniment, cherchant une forme que la rupture leur a retirée pour toujours.

Pouvoirs :

Ils peuvent manipuler le tissu d'un être vivant directement, mémoire, destin, lien spirituel. Un Arakheil suffisamment puissant peut couper le fil qui relie quelqu'un à la personne qu'il aime le plus, ou tisser un destin alternatif par-dessus l'existant, si serré que la personne ne peut plus distinguer ce qu'elle voulait vraiment de ce qu'on lui a fait vouloir.

Ils tissent aussi des illusions durables, pas des mirages fugaces, mais des réalités alternatives suffisamment solides pour tenir des années, des décennies, assez longtemps pour que la personne piégée ait oublié qu'il existait autre chose.

Ils se cachent dans les mondes-reflets, dans des sanctuaires

de toiles noires dont l'architecture intérieure n'obéit à aucune loi physique normale.

Officiellement, aucun culte ne les reconnaît. Officieusement, certaines **Voix du Vide**, ces prêtres de Nhalgor qui ont glissé trop loin dans la transgression, savent comment les trouver, et ce que cela coûte de les utiliser.

Culte associé : Aucun officiellement. Chassés par tous, utilisés par certains.

Silarra, La Louve des Ponts :

« Elle a des yeux de constellation. Ce que cela signifie, c'est qu'elle voit tout, partout, à la fois. Ne mentez pas sur un pont en sa présence. En fait, ne mentez jamais sur un pont. » — Enseignements des Passeurs, première leçon

Origine :

Il y eut un moment, dans les premiers âges du monde, où un Nhalar menaçait de dévorer l'un des Sarëth les plus anciens, un pont entre deux mondes dont la perte aurait coupé définitivement deux peuples qui ne s'étaient pas encore trouvés.

Saranya ne pouvait pas le refermer seule. Refermer une fissure de cette ampleur demandait un sacrifice, non pas de sang, mais de lumière. Un fragment de sa propre essence divine.

Elle le donna.

Et de ce fragment, de cette lumière sacrifiée, de cet acte de don volontaire pour préserver un passage entre des êtres qui ne savaient pas encore qu'ils se cherchaient, naquit **Silarra**.

Apparence :

Louve blanche géante, dont le pelage est si lumineux qu'il semble émettre sa propre clarté plutôt que d'en refléter une autre. Ses yeux sont constellés, dans chaque iris, une carte

du ciel, différente selon le monde depuis lequel on la regarde. Ceux qui ont eu la chance de croiser son regard décrivent une sensation particulière : l'impression d'être vus non pas tels qu'ils sont, mais tels qu'ils auraient pu être s'ils avaient toujours fait les bons choix.

Ce n'est pas une sensation confortable. Mais certains la disent transformatrice.

Rôle :

Silarra garde les Sarëth. Non pas tous, elle choisit lesquels méritent une gardienne permanente, selon des critères que personne n'a jamais tout à fait compris. Elle peut guider ceux qui traversent avec une offrande sincère, non pas de l'or ni du sang, mais quelque chose d'honnête : un aveu, une gratitude réelle, la reconnaissance de ce que le passage va coûter.

Elle peut aussi dévorer ceux qui franchissent un pont sacré sans respect, non pas par cruauté, mais parce qu'un Sarëth mal traversé déséquilibre le Tissu, et que le déséquilibre du Tissu finit toujours par blesser quelqu'un.

Elle garde également un secret que les Passeurs murmurent entre eux mais n'inscrivent dans aucun texte officiel : un Sarëth caché, invisible à tous sauf à elle et à ceux qu'elle choisit de guider. Ce pont mène vers **Avirïn**, le Monde des Tissages Parfaits, un monde dont personne ne revient non pas parce qu'il est dangereux, mais parce que ceux qui y arrivent n'ont plus envie de repartir.

Culte associé : Saranya.

Les Mirath, Échos de Trames :

« Ne les regardez pas trop longtemps. Pas parce qu'ils sont dangereux. Parce qu'ils montrent ce qui aurait pu être. Et certaines vérités-là sont plus difficiles à porter que n'importe

quelle menace. » — Conseil des Tisseurs Silencieux aux apprentis

Origine :

Toute l'histoire des sept mondes n'est pas celle qui a eu lieu.

Pour chaque événement qui s'est produit, des dizaines d'autres ne se sont pas produits, des batailles évitées de justesse, des rencontres manquées d'un souffle, des décisions prises dans un sens alors qu'elles auraient tout aussi bien pu l'être dans l'autre. Ces moments annulés, ces histoires qui ont frôlé l'existence sans jamais s'y installer, laissent une trace dans le Tissu. Une empreinte. Un écho.

Quand cette empreinte est suffisamment forte, quand le moment manqué était suffisamment important, l'écho prend forme. Il devient un **Mirath**.

Apparence :

Ombres floues aux contours légèrement indistincts, comme si elles existaient dans un espace légèrement décalé par rapport au reste du monde visible. Elles rejouent en boucle un fragment d'histoire, toujours le même, toujours avec la même issue, toujours à mi-chemin entre ce qui s'est passé et ce qui aurait pu se passer.

On peut les traverser physiquement sans les blesser, elles sont aussi solides qu'un souvenir, ce qui signifie : pas du tout, et complètement, selon la façon dont on les approche.

Danger :

Les Mirath sont impossibles à blesser par des armes ordinaires. Ils n'attaquent pas non plus, au sens traditionnel. Leur danger est plus subtil : la contamination mémorielle. Un témoin qui observe un Mirath trop longtemps commence à intégrer l'écho dans ses propres souvenirs, à confondre le moment rejoué avec

quelque chose qu'il a vécu, à douter de sa propre réalité, à se demander si ce qu'il se rappelle est ce qui s'est vraiment passé ou ce qui aurait dû se passer.

Les cas les plus graves sont ceux où quelqu'un a observé plusieurs Mirath consécutivement. Ces personnes développent ce que les Tisseurs Silencieux appellent la dérive de trame, une incapacité progressive à distinguer la mémoire du possible, jusqu'à ce que leur propre existence leur semble moins réelle que les échos qui les entourent.

Ils sont néanmoins précieux : une source d'informations sur des événements perdus, des décisions oubliées, des vérités que l'histoire officielle a choisi de ne pas retenir. Les Tisseurs Silencieux les étudient avec la patience de ceux qui savent que ce que le monde a choisi d'oublier est souvent aussi important que ce qu'il a choisi de retenir.

Culte associé : Tisseurs Silencieux.

Tableau des Créatures :

Origine	Pouvoir majeur	Danger	Culte associé
Trame primordiale	Répare ou déchire le Tissu	Présage de fracture	Tisseurs Blancs, Lûmira
Âmes bloquées	Visions ou effacement mémoriel	Offense = perte irréparable	Saranya (secret)
Fissures (Nhalar)	Miroir émotionnel vivant	Nœud Noir si vieilli	Nhalgor
Croisement de mondes	Chanter un monde en/hors existence	Visions incontrôlables	Lûmira
Tisseurs corrompus	Manipule mémoire et destin	Illusions durables	Aucun (hérésie)
Sacrifice divin	Garde les passages sacrés	Dévore les irrespectueux	Saranya
Échos temporels	Révèle l'histoire perdue	Dérive de trame	Tisseurs Silencieux

Ce Qui Vient :

Ces créatures ne sont pas des curiosités. Elles ne sont pas des monstres à abattre ni des reliques à cataloguer. Elles sont des questions que le Tissu s'est posées à lui-même, et qui attendent encore leurs réponses.

On dit qu'un Vélothiir a été vu récemment dans les rêves de plusieurs chamans de mondes différents, simultanément. On dit qu'un Nœud Noir, un Nhôvrax ancien, s'est installé aux confins d'Ereven, et que les villageois des régions frontalières commencent à perdre des souvenirs qu'ils ne peuvent pas nommer. On dit qu'une Arakheil a été aperçue à la lisière de Heelean, ce qui est impossible, puisque la brume de ce monde filtre tout ce qui n'est pas juste, à moins que quelque chose, dans l'équilibre de Heelean, ait commencé à se fissurer.

On dit beaucoup de choses.

Les Tisseurs Silencieux notent. Les Passeurs s'inquiètent. Les Tisseurs Noirs sourient.

Et quelque part, dans un rêve que personne n'a encore eu, l'Aälinor commence une nouvelle chanson.

Le Tissu se souvient de tout ce qu'il a engendré. Même ce qu'il aurait préféré oublier. Surtout ce qu'il aurait préféré oublier.